01 2018 | 244 | КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

by Hennady

# ИГРОМАНИЯ

16+

# MAGIC: THE GATHERING

НОВЫЕ ГЕРОИ ИКСАЛАНА

TOTAL WAR ARENA • SPELLFORCE 3 • HORIZON ZERO DAWN: THE FROZEN WILDS
BATMAN: THE ENEMY WITHIN — EPISODE 2: PACT • STAR WARS BATTLEFRONT II • DOOM
LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — EPISODE 2 • THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
WARHAMMER • GRAND THEFT AUTO V • NEED FOR SPEED: PAYBACK • CALL OF DUTY: WWII

9 771560 258026 18001
игроМедиа

MAGIC OPEN HOUSE ЖДЁТ ТЕБЯ 6 И 7 ЯНВАРЯ!

msi

# НАСЛАЖДАЙСЯ УЮТНЫМИ ИГРОВЫМИ НОЧАМИ

Реклама

1-ЫЙ В МИРЕ ИГРОВОЙ ДИСПЛЕЙ С 120ГЦ/3МС

СИСТЕМА ОХЛАЖДЕНИЯ ДЛЯ PRO-ГЕЙМИНГА

ГЛУБОКОЕ АКУСТИЧЕСКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

RGB-ПОДСВЕТКА КАЖДОЙ КЛАВИШИ

МЕХАНИЧЕСКАЯ КЛАВИАТУРА

ПРОЦЕССОР INTEL® CORE™ i7 // WINDOWS 10 ДОМАШНЯЯ // ГРАФИЧЕСКИЕ КАРТЫ NVIDIA GEFORCE® GTX 1080 / GTX 1070/120 ГЦ/3СЕК // COOLER BOOST 5 // GIANT SPEAKER // КЛАВИАТУРА PER-KEY // SUPER RAID 4 // INTEL ВНУТРИ®. ЗНАЧИТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ.

Intel®, логотип Intel®, Intel Inside™, Intel Core™ и Core Inside™ являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Для получения дополнительной информации о рейтинге процессоров Intel посетите сайт www.intel.ru/rating.

intel CORE i7 7th Gen

RU.MSI.COM

TRUE GAMING

# С НАСТУПАЮЩИМ, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Наш жизненный путь пролегает по безграничным полям среди разнообразных ловушек. Одни из них достаточно очевидны и общеизвестны – алкоголизм, наркомания, нарушение законодательства. С другими бывает сложнее – неправильные отношения, отказ от собственного мнения, дурное влияние друзей. Но бывают совсем коварные: когда ты до последнего не замечаешь, что провалился в волчью яму или запутался ногами в леске. Вроде хорошо, тепло и уютно, нигде ничего не болит, нет повода куда-то двигаться – но, оказывается, ты плотно увяз. И пока не попытаешься сделать какое-нибудь резкое движение, даже не поймёшь, что что-то не так.

На наше счастье, жизнь частенько двигает нас сама. Вот тут-то и замечаешь: не только мы за что-то держимся, но и это что-то присосалось к нам и не желает выпускать, постепенно подавляя волю и не давая развиваться. А зачем, если «нас и здесь неплохо кормят»?

Поэтому хочется пожелать вам в наступающем 2018 году постоянного развития. Не только в рамках какой-нибудь MMORPG – но и реального личностного роста. Открывайте что-то новое, относитесь к людям добрее, приобретайте полезные навыки. И почаще заглядывайте внутрь себя – а не угодили ли вы в какую-нибудь хитрую западню, из которой надо срочно выбраться? Может, вам не хватает времени на старых друзей, потому что вы слишком много сидите в социальных сетях? Или вы не нашли свою вторую половину, потому что постоянно смотрели не там? Возможно, стоит перестать бесконечно играть в одни и те же игры и открыть для себя парутройку новых?

С этим, кстати, может помочь наш богатый раздел рецензий. В этом номере мы подробно разобрали **Wolfenstein II: The New Colossus**, «**Assassin's Creed Истоки**» и весьма спорную (но от этого ничуть не менее красивую!) **Star Wars Battlefront II**. Ещё нас приятно удивила одиночная кампания в **Call of Duty: WWII** и расстроила новая часть **Need for Speed**. Зато порадовали **The Elder Scrolls V: Skyrim** и **DOOM**, вышедшие на Nintendo Switch и по такому случаю занявшие постер.

В этом номере у нас в полной мере вернулся настольный раздел – тот самый, что когда-то давным-давно назывался «Карты, кубик, два стола». Поэтому нашу обложку украсил замечательный арт из **Magic: The Gathering**. Ну а внутри вас ждут целых две статьи про MTG – мы опробовали новых героев Иксалана и поговорили с одним из отечественных художников, рисующих карты для культовой ККИ. Кроме того, мы расскажем о простых настолках по вселенной **Warhammer** и распробуем «Мор. Утопия» – да, теперь есть и такая настольная игра!

Хороших игр вам в наступающем году! Приятного чтения!

***Евгений Пекло***

Следующий номер поступит в продажу 30 января.

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

## Журнал «Игромания»

**Главный редактор** Евгений Пекло
**Редакторы** Дмитрий Колганов, Родион Ильин
**Арт-директор** Евгений Загатин
**Дизайн и вёрстка** Денис Недыпич, Герман Титов
**Обложка** Евгений Загатин, Денис Недыпич
**Корректор** Анна Полянская

## Объединённая редакция

Анна Браславец, Екатерина Жорова, Фёдор Кокорев, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв, Мария Ильина

## Издатель ООО «Игромедиа»

**Генеральный директор** Евгений Исупов
**Учредители журнала** Евгений Исупов, Александр Парчук
**Директор по производству** Азам Данияров
**Digital-директор** Леонид Молвинских
**Руководитель digital-проектов** Эдуард Клишин
**Руководитель видеостудии** Алексей Шуньков

## Реклама

**Руководитель отдела** Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
**Менеджеры** Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова

## Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
**e-mail** vozvrat@igromania.ru

## Для связи

**Адрес** 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
**Тел./факс** (495) 730 4014
**e-mail** editorsite@igromania.ru

## Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

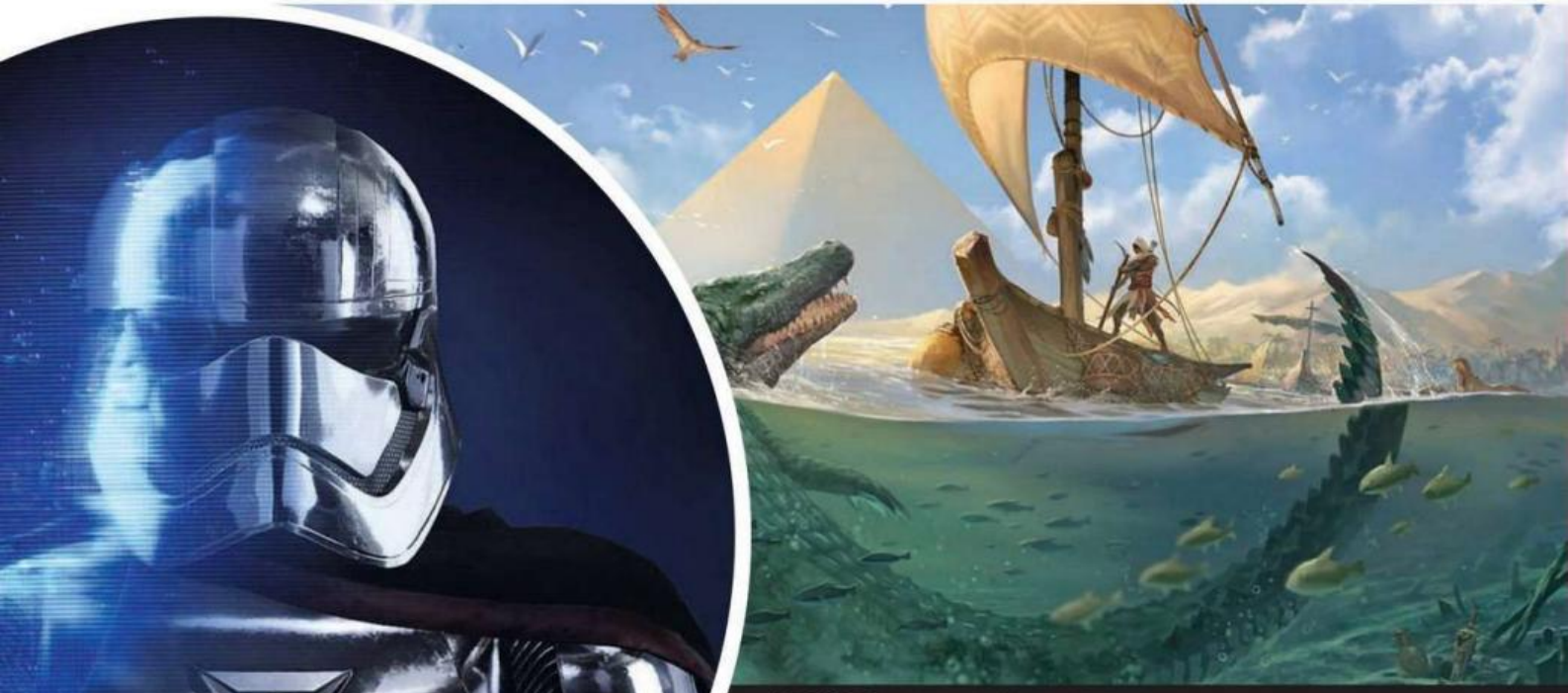
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2017 © Igromania, 1997-2017
Тираж 22 540 Circulation 22 540

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



**36** ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ
**ТЕПЕРЬ И НА ВЕРБЛЮДАХ**

52

STAR WARS BATTLEFRONT II
**НУЖНО БОЛЬШЕ ЗОЛОТА**

**04-07** В РАЗРАБОТКЕ
04 Total War Arena
06 SpellForce 3

**08-19** ОБЗОР
08 Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds
12 Batman: The Enemy Within – Episode 2: Pact
14 Life is Strange: Before the Storm – Episode 2
16 The Elder Scrolls V: Skyrim на Nintendo Switch
18 DOOM на Nintendo Switch

**20-57** ВЕРДИКТ
20 Wolfenstein II: The New Colossus
32 Call of Duty: WWII
36 Assassin's Creed Истоки
48 Need for Speed: Payback
52 Star Wars Battlefront II

**58-71** ИГРА МЕСЯЦА С LG
58 Технологии комфорта
60 Новая старая галактика
66 Смертельная красота оружия

72 MAGIC: THE GATHERING
**ГЕРОИ ИКСАЛАНА**

90 ТОР: РАГНАРЁК
**ОН НАСТУПИЛ!**

54 ПОЧЕМУ ИИ – ЭТО ПОДДЕЛКА
**И ПОЧЕМУ ЭТО ХОРОШО**

## ПОСТЕРЫ

DOOM
The Elder Scrolls V: Skyrim

## РЕКЛАМА

Обложка
MSI . . . . . 2
ООО «Игромедиа» . . . . . 3
LG . . . . . 4

# 20
## WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS
**ОТВАЛ БАШКИ!**

## 98
ЮБИЛЕЙ СЕРИИ GTA
**20 ЛЕТ В УГОНЕ**


**72-89** НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
72 Дивный новый мир Иксалан
78 Творящий «Магию»
82 Другой Warhammer
88 Настольная «Мор. Утопия»

**90-91** КИНО
90 Тор: Рагнарёк

**92-103** СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
92 Почему ИИ – это подделка
98 Серии Grand Theft Auto – 20 лет

**104-112** ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
104 Топ-5 самых дорогих ноутбуков 2017 года
108 NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti
110 Обзор Xbox One X
112 Тест монитора LG 34UC89G


# 32
## CALL OF DUTY: WWII
ВОЕННАЯ ДРАМА

# TOTAL WAR: ARENA

## СТЕНКА НА СТЕНКУ

**ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ**

Сложно представить серию **Total War** без глобальной карты. Пошаговое строительство своей империи и создание огромной армии для некоторых игроков были чуть ли не самыми важными и интересными элементами геймплея. Тем не менее разработчики из **Creative Assembly** решились на эксперимент: убрали «глобальную» составляющую и сосредоточились на масштабных битвах, сделав упор на мультиплеер.

### СТЕНКА НА СТЕНКУ

Бои в Total War: Arena проходят в формате 10 на 10, а каждый игрок командует тремя отрядами. Сначала может показаться, что это немного: в других частях серии количество формирований, которыми вы могли ежесекундно управлять, доходило до двадцати. Но это иллюзия: в каждом отряде может быть до сотни юнитов, а в среднем число воинов на карте превышает три тысячи. Поэтому сражения в «Арене» кажутся действительно глобальными.

Несмотря на масштабность боёв, незначительным винтиком в огромной машине себя не чувствуешь. Количество игроков и отрядов подобрано оптимально: каждым подразделением дорожишь, ведь именно оно может привести команду к победе. Но и развалить в одиночку всю вражескую армию не получится – приходится действовать сообща.

**В ЛЮБОЙ МОМЕНТ** составленный вашей командой план (если он у вас вообще был) может пойти коту под хвост после внезапной атаки врага с фланга. Тогда придётся импровизировать на ходу, спасая ваши силы и тщательно следя за их боевым духом

Тут и всплывает главная проблема Total War: Arena. Любые онлайновые командные игры требуют не только высокого уровня личных навыков от каждого игрока, но и слаженности действий. Думать нужно как на микро-, так и на макроуровне. И это замечательно: девять неопытных полководцев под руководством десятого бывалого могут с лёгкостью одолеть разобщённого противника. Для координации боевых манёвров есть всё необходимое: до и во время битвы на карте можно рисовать линии, указывающие определённым группам направление атак и точки, которые следует занять, а в текстовом чате можно отдавать приказы.

Но уже сейчас очевидно, что далеко не все готовы играть на команду. Один начнёт ругаться с человеком, проявившим инициативу, другой просто не будет слушать тиммейтов, а третий и вовсе посвятит своё время рисованию гениталий на тактической

**ПОКА В ИГРЕ ЕСТЬ ТОЛЬКО ОДИН РЕЖИМ** – 10x10 с двумя точками, в котором можно играть с группой друзей до трёх человек. Но разработчики уверяют, что в будущем порадуют новыми типами схваток

**«АРЕНУ» РОДНИТ С ПРОЕКТАМИ WG** не только десятиуровневая система прокачки. Всё, что можно купить за деньги, – скины для юнитов, сбалансированные премиум-отряды, «золото» и бустеры для ускоренного заработка серебра и опыта

**МЕШКАТЬ ПРИ ВЫБОРЕ МЕСТА** для появления не стоит: другой игрок может быстрее вас застолбить приглянувшуюся позицию

**НА КАРТАХ НЕ ТАК МНОГО ОБЪЕКТОВ** взаимодействия. Есть вышки, захват которых просвечивает близлежащую территорию, и есть колья, на которые можно по простой невнимательности случайно напороть свои отряды, потеряв в итоге половину личного состава

карте: редкая игра обходится без подобных демонстраций остроумия.

Пока Arena на закрытой стадии бета-теста, уровень мотивации игроков закономерно выше, так что подобные конфузы случаются не так уж часто. Но с выходом в постоянный открытый доступ с free-to-play игра привлечёт массу внимания – в том числе и со стороны не самых адекватных людей. Как с этим будут бороться, пока не ясно.

## КАМЕНЬ, НОЖНИЦЫ, БУМАГА, ЯЩЕРИЦА, СПОК

Предположим, вам всё же попались адекватные тиммейты. Во время подготовки каждый выбрал лучшее место появления, вы обговорили план действий и готовы идти в бой. Хотя карты и созданы на основе реальных исторических мест античных сражений, их размеры подогнали под нужды игры: до точки столкновения не придётся бежать несколько минут, но и необходимый простор для манёвров остался.

Наконец наступает самый напряжённый этап – битва. Теперь нужен тот самый микроконтроль: куда повести каждый отряд, кого атаковать, а кого прикрыть, какие умения командиров использовать. Но победу над противником обеспечивает не столько реакция, сколько «чтение» ситуации и знание возможностей оппонента.

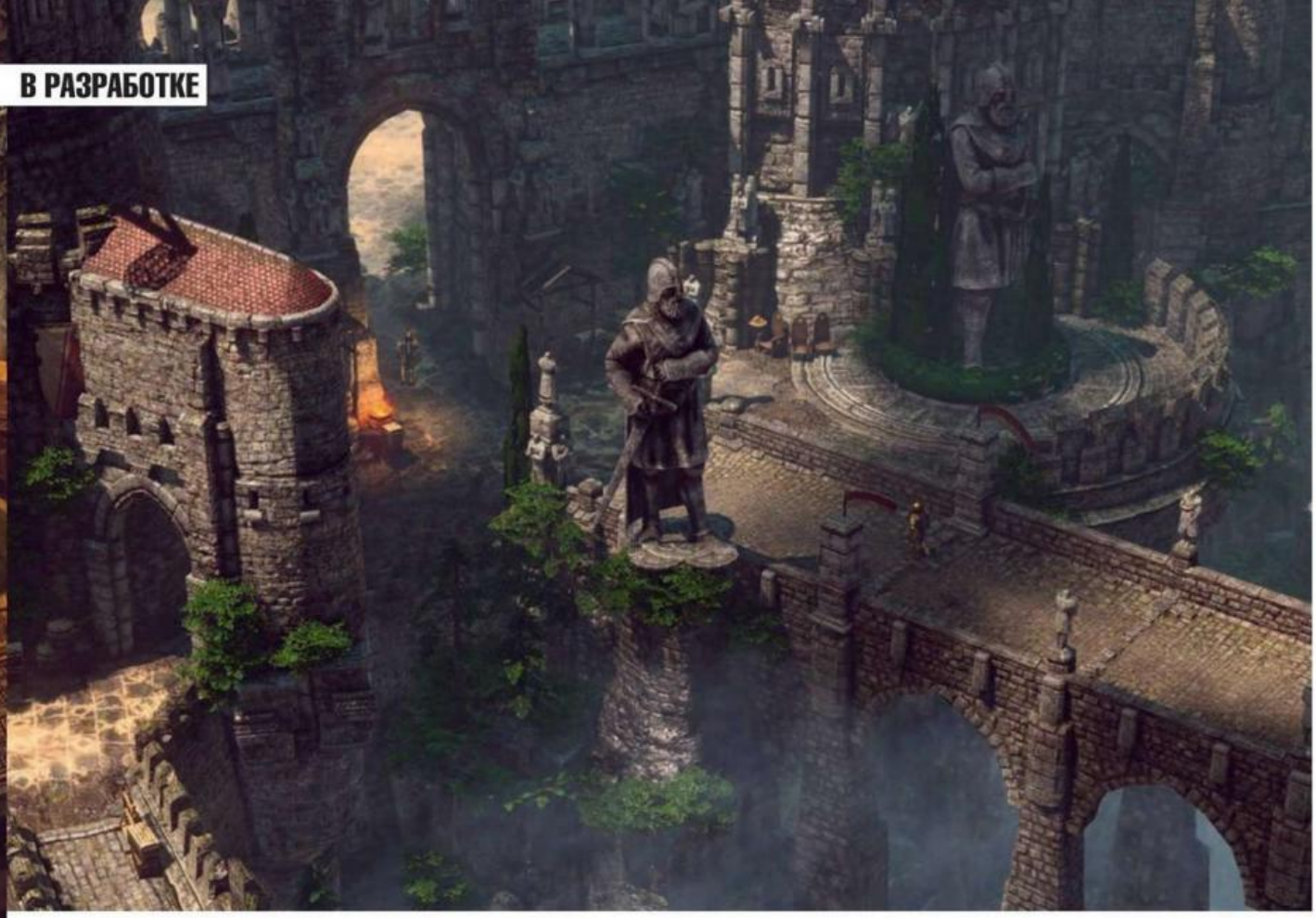
Пока что в игре три античные фракции – Древний Рим, Древняя Греция и варвары, и у всех свои перки и слабости. Варвары, например, лучше всего показывают себя в засадах, но вряд ли выстоят в открытой схватке с хорошо экипированными римлянами. Во главе каждой маленькой армии стоит один из десяти великих полководцев, обладающих, разумеется, своими уникальными навыками. К примеру, кавалерия под командованием Александра Македонского может выстраиваться в клин, а лучники Цезаря быстрее перезаряжаются.

У каждой фракции есть уникальная ветка отрядов, очень похожая на ветки в других проектах от WG. Как и в играх серии **«World of...»**, для открытия новых юнитов надо улучшать текущие за заработанный в бою кровью и потом опыт. Всего в игре 159 отрядов: 143 обычных и 16 премиальных. Как заверяют разработчики, все они отлично сбалансированы и отличаются лишь игровыми особенностями и зарабатываемым опытом.

Отряды делятся на пять классов – солдат ближнего и дальнего боя, кавалерию, артиллерию и боевых псов, – которые, в свою очередь, делятся на подклассы со своими особенностями и тактиками. Греческие копьеносцы, например, хороши в обороне против конных юнитов, но уязвимы перед псами варваров.

■■■

После того как в 2016 году объявили, что **Total War: Arena** будет издаваться под брендом Wargaming Alliance, игре пришлось заново пройти стадию альфа-теста. Однако это сотрудничество пошло «Арене» лишь на пользу, и не только в техническом отношении. Сейчас у разработчиков есть чёткий план развития проекта. Не секрет, что в игру придут новые фракции (Япония на подходе), новые режимы и кланы. А там, глядишь, и до постоянного альфа-тестирования недалеко. ■



**ГДЕ:** PC
**КОГДА:** 7 декабря 2017 года

# SPELLFORCE 3

## ОЛДСКУЛЬНЫЙ ГИБРИД RTS И RPG

**ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ**

Основная идея серии **SpellForce** всегда заключалась в гармоничном сочетании двух жанров: старой как мир RTS и классической RPG по типу **Diablo**. И игра вправду прекрасно совмещала в себе систему лута и развития персонажей с менеджментом базы и масштабными сражениями при участии кучи юнитов. Но если первая часть была инновационным проектом, то продолжение и аддоны копировали друг друга и не приносили ничего нового, кроме усовершенствованной графики.

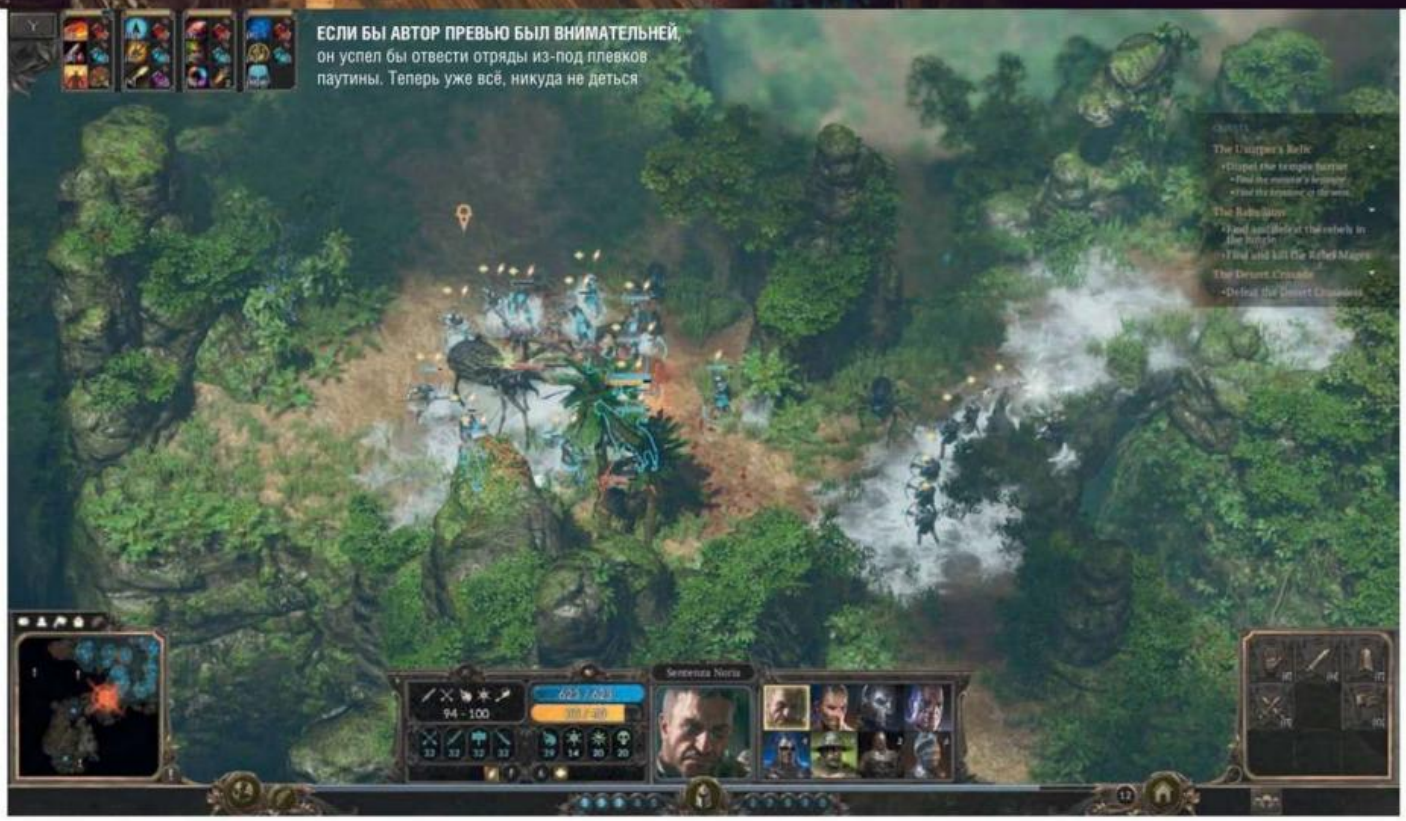
Сразу скажем, что основная концепция осталась прежней. **SpellForce 3** – это гибрид стратегии и ролевой игры с упором на сюжет. Если вы никогда не играли в предыдущие части, не стоит пугаться цифры 3 в заголовке. Новая игра станет приквелом к серии и расскажет о событиях, произошедших до разрушительного ритуала Призвания, через несколько лет после которого стартует сюжет первой части.

**ТАК ВЫГЛЯДИТ ДРЕВО НАВЫКОВ.** С виду напоминает фрагменты древа из Path of Exile

О геймплее разработчики рассказывают охотно – и делают особый акцент на том, что RPG- и RTS-составляющих в SpellForce 3 поровну. Например, от ролевых игр ей досталась возможность собрать собственный отряд из героев, что встретятся вам по ходу прохождения: каждый персонаж принадлежит к определённому классу со своим деревом умений. Опыт же для развития героев можно зарабатывать не только продвигаясь по основному сюжету, но и выполняя побочные квесты, которых в игре, кстати, будет много.

Карты в SpellForce 3 приличных размеров – и к тому же нелинейны. Их исследование всегда в интересах игрока: в одном месте можно узнать что-то новое о мире, в другом найти торговца, а в третьем – уничтожить отряд нежити и получить в награду лут или ресурсы для базы. Из нового в игре появились разные виды урона и сопротивления к нему. Характеристики зависят от экипировки, так что возможных комбинаций для билдов теперь сотни.

В RTS-составляющую разработчики тоже добавили несколько новшеств. Отныне развитие базы происходит по секторам, которые надо последовательно захватывать и присоединять к своим владениям. Причём каждый сектор – это маленькая экосистема



**ЕСЛИ БЫ АВТОР ПРЕВЬЮ БЫЛ ВНИМАТЕЛЬНЕЙ,** он успел бы отвести отряды из-под плевков паутины. Теперь уже всё, никуда не деться

со своими рабочими, которых нельзя отправить в другую зону. Если во всех лагерях закончились ресурсы, единственный способ добыть новые – расширить границы.

Кстати, рабочими больше нельзя командовать напрямую: их можно только послать, например, на лесопилку, а они уже сами будут выбирать, где именно добывать древесину. С одной стороны, это урезает микроконтроль добычи ресурсов. С другой – позволяет сосредоточиться на куда более интересных аспектах игры и не мучиться, со скрипом переключая внимание со стратегической части на ролевую и обратно.

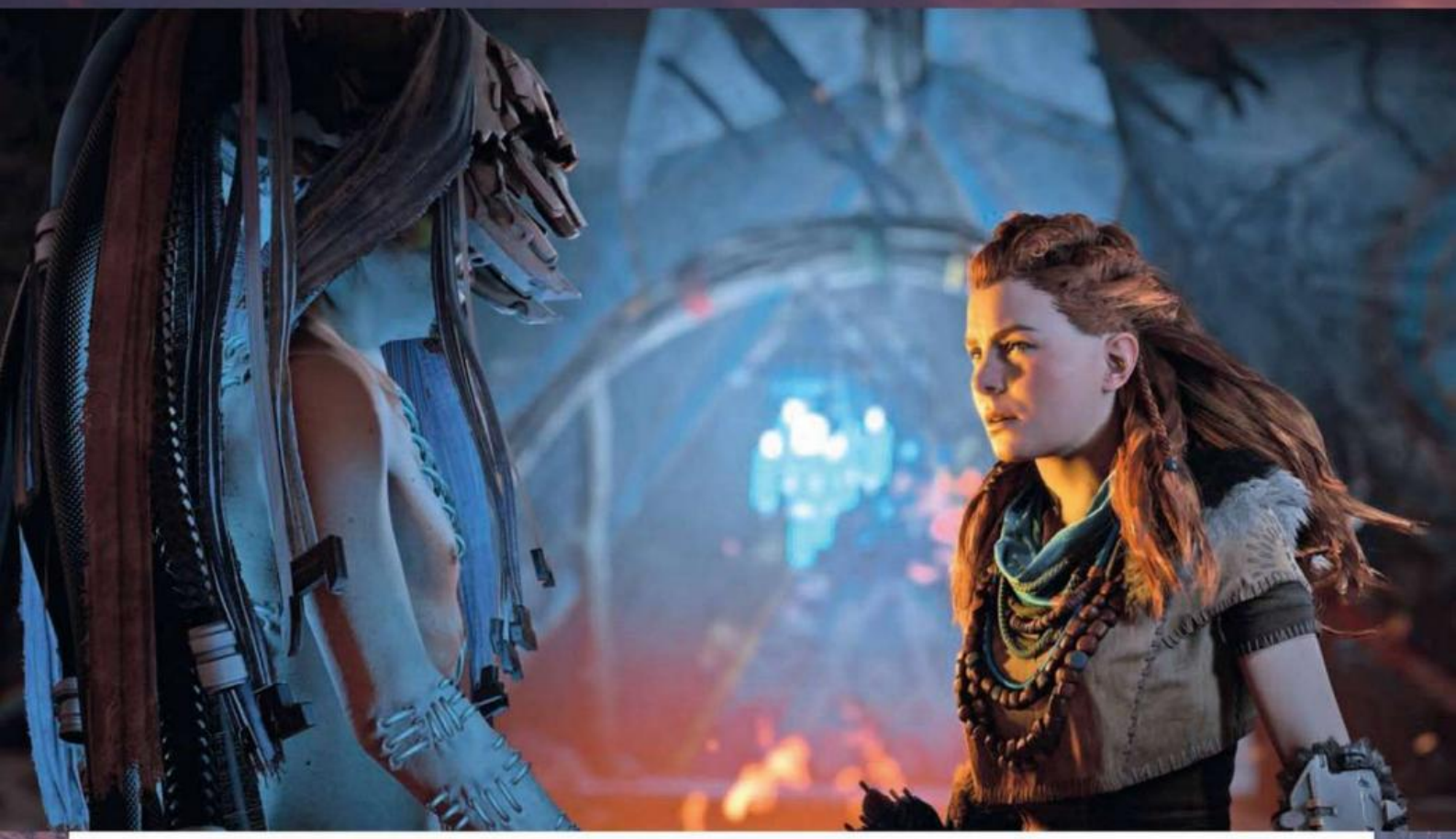
Также разработчики постарались решить другую проблему первых частей: битвы больше нельзя выигрывать одним лишь числом. В SpellForce 3 появилось несколько типов солдат, которые взаимодействуют по принципу «камень-ножницы-бумага». Приходится постоянно следить, чтобы лучников всегда кто-нибудь прикрывал от вражеской кавалерии, а пехота не попадала под огненные шары магов.

■■■

Нельзя сказать, что третья часть SpellForce принесла серьёзные нововведения. Она скорее сгладила шероховатости предшественниц и внесла некоторые улучшения – но и это уже неплохо. Обновлённая графика хоть и не хватает звёзд с неба, но вкупе со звуковым дизайном отлично погружает в атмосферу фэнтезийного мира: бывалым игрокам будет приятно сюда вернуться, а молодым – познакомиться. Вопрос только в том, нужен ли такой олдскульный проект сейчас, в эпоху **Divinity: Original Sin 2** и **Warhammer 40 000: Dawn of War 3**. ■

**ИССЛЕДУЯ КАРТУ**, вы будете находить порталы, через которые можно призывать убитых героев или перебрасывать отряды в уже исследованные точки

**НЕБОЛЬШАЯ РАДОСТЬ** для фанатов «Ведьмака»: в английской версии главного героя озвучивает Даг Кокл, голос Геральта из Ривии



# HORIZON ZERO DAWN: THE FROZEN WILDS

## ЗАКРЫТО ДЛЯ ТУРИСТОВ

**СВЕТЛАНА НЕЛИПА**

Однажды Элой услышала, что далеко-далеко на севере есть загадочный заснеженный край Зарубка. Она отправилась туда и долго-долго добиралась до места. А как только добралась, её сожрал огнедышащий волк. Вот и сказочке конец.

### ТОРОПИТЬСЯ НЕ НАДО

Студия **Guerrilla Games** схитрила. На новую территорию, появившуюся с дополнением **Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds**, разработчики пригласили всех игроков, достигших 30-го уровня. Но на входе поставили привратника. Мощный и опасный демонический огневолк разительно отличается от уже привычных машин. И схватка, заставляющая на ходу пересматривать тактики сражения, сразу настраивает на верный лад: места обитания племён банук не годятся для праздных прогулок.

Отравленные демонической заразой механизмы сильны и живучи, да и огонь их не берёт. Дополнительную сложность вносят вышки, которые подлечивают уязвлённые машины и коварно отключают щит на самой сильной броне Элой. Со временем героиня обзаведётся мощными луками и другими устройствами, а также примерит новые виды брони. Но это будет нескоро.

**ПОСЕТИТЕЛЯМ** закрытого парка придётся вначале заручиться «разрешением» сторожащего проход волка

**У ТАЙНЫ ДЫМЯЩЕЙСЯ ГОРЫ** целых две разгадки. И одна из них известна даже тем, кто отродясь не слыхал о Horizon Zero Dawn

**РАДУЖНЫЕ ОЗЁРА**
как нарочно созданы для фотосессий

И ещё один аргумент в пользу отсрочки визита в заснеженные края. В финале дополнения Элой беззаботно выбалтывает новой «подруге» всё то, что мы так долго и непросто узнавали на протяжении основной сюжетной линии. Так что не стоит спешить к заключительной миссии, не узнав, в чём именно заключалась программа «Новый рассвет».

У Guerrilla Games были веские причины выпустить аддон именно под конец года. С момента релиза Horizon Zero Dawn появилось множество не менее достойных проектов – **Wolfenstein 2: The New Colossus**, **NieR: Automata**, **Divinity: Original Sin 2**. Разработчики напомнили о себе в преддверии начала формирования списков лучших достижений года в игровой индустрии. Их трудно осудить: Horizon и правда не заслуживает забвения.

XXXXX XXXXXX
XXXXX XXXXX XXXXX XXXXX

**КОШМАР КОСПЛЕЕРА:** где набрать столько шлейфов?! А некоторые модные тенденции банук и вовсе граничат с членовредительством

**ЭЛОЙ ПОЛУЧИТ** три совершенно новых вида оружия и сможет их улучшить. Не бесплатно, разумеется

**«У МЕНЯ ИНЕЙ НА ЗУБАХ»**, – сообщает Элой. И ей трудно не поверить

## ТУДА И ОБРАТНО

Дополнение The Frozen Wilds вышло масштабным. Для Элой в Зарубке сыщется немало дел. Надо выяснить, что за демон оккупировал гору, разобраться в обычаях племён банук, решить проблемы нескольких случайных знакомых, поохотиться на противников разной степени смертоносности и спасти мир.

И это не считая привычных занятий: лагерей разбойников, охотничьих угодий и погони за новыми коллекционными предметами. Не обошлось и без традиционного длинношея – и местный «жираф» оказался непохожим на всех предыдущих. На всё это запросто уйдёт несколько вечеров.

Но нельзя не заметить, что в некоторых случаях масштабность достигается за счёт нарочитого затягивания процесса.

**ЛЕДОКЛЫК** – очень опасный противник... А как насчет двоих сразу? А троих?

Вспомнить хотя бы путь к «храму», на протяжении которого мы решаем головоломки с «трубами», ввязываемся в затяжные сражения, долго карабкаемся по уступам и ищем путь в пещерном лабиринте. Вдобавок ранее факультативная побочная деятельность оказалась условием продвижения по сюжету. В местных реалиях это выливается в поход на другой конец карты.

## СЕЛФИ НА МОРОЗЕ

Но искусственное затягивание игрового процесса перестаёт раздражать, стоит лишь оглядеться. Новые герои получили узнаваемую внешность, их уже не спутаешь друг с другом, как второстепенных персонажей основной игры. Да и над их анимацией и мимикой порядком потрудились. А уж знакомство с разнообразными способами применения разноцветных проводов местными обитателями способно потянуть на полноценную экскурсию.

Не подкачала и местность. Заснеженные просторы довольно однообразны, а постоянные снегопады затрудняют обзор, что особенно явственно ощущается в бою. Но тем разительнее контраст с живописными островками и фантастическими цветными озёрами. А уж леденящий холод и пронизывающий ветер ощущаются едва ли не физически. Если б дополнение вышло летом, оно помогло бы сэкономить на кондиционере.

**В ОПАСНОМ ПОХОДЕ** у Элой будут помощники. Хотя это ещё вопрос, кто кому помогать станет...

К десятку часов прохождения стоит добавить ещё пяток на эксперименты с фоторежимом. С момента релиза к изобилию возможностей добавилось ещё несколько фишек – в частности, позы и выражения лица Элой. И сложно остановиться, начав их перебирать ради особо эффектного кадра.

■■■

При всей необязательности аддона поклонники игры получили то, чего хотели. Сказ о заснеженной горе добавляет несколько штрихов к картине происходящего. А разбросанные по территории записи складываются в истории людей, заставших гибель собственного мира. И то, как они прячут под шелухой обыденных забот медленно растущее отчаяние, по-прежнему трогает, хотя этих людей уже тысячу лет как нет в живых. ■

# BATMAN: THE ENEMY WITHIN – EPISODE 2: PACT

## СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

**ЕВГЕНИЙ КОЖЕВНИКОВ**

Как и следовало ожидать, второй эпизод игрового сериала **Batman: The Enemy Within**, под названием **Pact** («Пакт»), сбавил обороты. Мы получили спокойную неторопливую главу с несколькими новыми ключевыми и в большинстве своём харизматичными персонажами. Экшена заметно поубавилось, но история не стала от этого менее напряжённой.

### ГОРОД ЗЛОДЕЕВ

Некоторые игроки давно разгадали, кто из знаменитых бэтменовских злодеев дебютирует в серии Telltale на этот раз. Авторы ввели сразу троих антагонистов: Бэйна, Мистера Фриза и Харли Квинн.

С Бэйном всё почти по канону: та же гора мышц, стратегический склад ума и маска лучадора. Зато появились бородка, татуировки по всему телу и, самое заметное, исчезли трубки с «веномом» – инъекции здоровяк теперь делает самостоятельно с помощью шприца-пистолета. Первая его встреча с Бэтменом, как и положено, заканчивается поражением Тёмного Рыцаря. Нашлось в дебютном бою и несколько отсылок к комиксам.

Виктор Фрайс, он же Мистер Фриз, к сожалению, получил не так много экранного времени. За несколько минут мы узнаём, что история его становления осталась столь же трагичной, сколь и оригинальная. Авария в лаборатории превратила Виктора в главную ледышку Готэма, а его жена Нора пребывает в состоянии криогенной комы в ожидании лекарства. Отметим, что в игре злодей замораживает всех неугодных не с помощью знаменитой пушки, а голыми руками – благодаря костюму.

И наконец, главный дебютант второго эпизода – Харли Квинн. Тут авторы позволили себе поиграть как с внешним видом героини, так и с биографией. Выглядит мисс Квинзел как типичная рокерша: чёр-

**СТАРЫЕ ЗЛОДЕИ**, новые образы

**НАБЛЮДАТЬ** за взаимоотношениями Уэйна и Доу всё ещё интересно

**АВТОРЫ НЕ СМОГЛИ** полностью реализовать потенциал Уэйна в роли преступника. А жаль!

**ДЛЯ СУПЕРГЕРОЯ** Брюс Уэйн проводит слишком много времени в компании негодяев

но-красные волосы, кожанка с заклёпками, перчатки и любимый молот.

Этим образом мало кого удивишь, другое дело – новая история превращения Харлин Квинзел в Харли Квинн. Девушка когда-то тоже работала врачом-психиатром, пыталась вылечить своего отца, однако все попытки были тщетны, пациент скончался. Утрата не прошла бесследно, и в итоге на свет появилась Харли Квинн, менее безумная, чем оригинальная версия злодейки, но более жестокая и в некоторые моменты даже пугающая.

## ЛЮБОВЬ ЗЛА

Чтобы разузнать о планах преступного союза «Пакт», Брюсу Уэйну необходимо внедриться в эту группировку, и, конечно же, не без помощи зеленоволосого Джона Доу. Вот только последний не может решить этот вопрос в одиночку. Для вступления в группировку Уэйну нужно одобрение остальных членов, и первой становится Харли Квинн, к которой Доу питает романтические чувства.

Создатели буквально поменяли местами Квинн и будущего Джокера. Хороший ход, Telltale! Хотя Харли и продолжает называть Джона «пудингом», она помыкает им, порой относится с неприкрытым презрением и говорит о нём как о мальчонке, не знающем жизни. Что же до Джона, то он выполняет любой каприз девушки, пытаясь во что бы то ни стало добиться её благосклонности.

Игра и раньше акцентировала внимание на Брюсе Уэйне, но второй эпизод делает на нём особый упор. Миллиардеру предстоит не только стать агентом под прикрытием, но и быть готовым нарушать принципы Тёмного Рыцаря. Казалось бы, вот она – прекрасная возможность показать нам всю тяжесть ноши главного героя, его внутреннюю борьбу со своим альтер эго, доведя ситуацию до пика! Но нет, Telltale упустила этот шанс

Из-за плавного развития истории особенно заметны портящие целостность атмосферы детали. Например, во время сражения Бэтмена и Бэйна на помощь к супергерою из ниоткуда приходит спасённое за пару минут до этого гражданское лицо, и не важно, что импровизированную арену охраняет несколько вооружённых наёмников. Видимо, новый герой каким-то образом получил от Тёмного Рыцаря режим скрытности и смог подобраться к Бэйну на расстояние вытянутой руки. Вместо драматичного акта самопожертвования мы получили несколько минут фарса.

Упомянем и небывалую взрывную мощь обычного фальшфейера, который может уничтожить целую машину, если его просто кинуть в окно. Не верите? Финальный отрезок второго эпизода вас переубедит.

■■■

Хотя «Пакт» ввёл сразу троих новых злодеев и местами продолжал держать в напряжении, в целом второй эпизод получился... обычным. Ни трудных (пусть и мнимых) моральных выборов, ни эффектных драк, ни детективной составляющей, ни клиффхэнгера не ждите. В играх от Telltale сюжет частенько начинает проседать к середине сезона, но после замечательного первого эпизода мы всё же надеемся на лучшее. К тому же появление в финале старого знакомого может увести историю в совершенно иное русло. ■

# LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM – EPISODE 2

## НЕ ФАНСЕРВИС

**ЕКАТЕРИНА ЖОРОВА**

Второй эпизод **Life is Strange: Before the Storm** похож на второй же эпизод оригинальной **Life is Strange**: после первого он кажется более «проходным» и уже не так захватывает, зато тут больше сцен, направленных на раскрытие характеров персонажей. Мы узнаём, что Джойс образцовая мать, готовая прямо в грязном фартуке броситься на защиту своего ребёнка, Дэвид – агрессивно маскулинный и авторитарный консерватор, Фрэнк не такой уж плохой чувак, а Рейчел – ещё большая манипуляторша, чем казалось поначалу.

И ещё становится очевидным, что ребята из **Deck Nine Games** не собираются делать «косплей» на игру **Dontnod Entertainment**. Им развязали руки, подарив возможность сотворить приквел к знаменитой игре, и они не пытаются угодить всем: оставаясь в рамках заданного оригиналом канона, они делают то, что сами считают правильным. И явно этим наслаждаются.

**САМОВЫРАЖЕНИЕ**
в школьной уборной

В базовом плане ничего не изменилось: инди-саундтреки от группы **Daughter**, красивые локации, неизменная тайна и живые персонажи, за которых болит душа, – всё на месте. Как и куча отсылок к оригиналу, которые обязательно побудят фанатов ностальгически вздохнуть и улыбнуться. Чувство приключения никуда не делось – правда, динамики в игре поубавилось. Видно, что второй эпизод пал неизбежной жертвой необходимости связать между собой сюжетные заделы первой серии и задать главные вопросы к третьей. Но надо отдать должное разработчикам: они позаботились о том, чтобы никто не скучал.

И да, это означает не только яркие моменты школьного вандализма, но и развитие романтической линии. Теперь такая линия одна (опцию дружбы со скучным Элиотом, добавленным будто для пущего контраста с Рейчел, сложно воспринимать всерьёз), и за неё взялись по полной. Проигнорировать все намёки и свести подтекст отношений девушек к дружбе, конечно, тоже можно, но смотрится это не особенно правдоподобно.

Конечно, многие скажут, что оригинальная **Life is Strange** была совсем не об этом и что обе романтические опции там почти

**У КОГО-ТО НЕИЗБЕЖНО** заполыхает

равнозначны, а Deck Nine Games превратили любимую многими франшизу в адский котёл фансервиса, где основной, не окрашенный ничьей запретной страстью сюжет давно сплавился с романтическим.

Но важно отметить вот что: мы говорим о двух совершенно разных сюжетах. Один – это история о судьбе, катастрофе и выборе из двух зол. О *взрослом* выборе. А второй – это рассказ о взрослении (а значит, и о влюблённости), поиске себя, борьбе с окружающими и обо всём остальном, что бывает в шестнадцать лет. И если принять то, что две игры, будучи настолько похожи, говорят о совершенно разных проблемах, понимаешь, почему они должны отличаться.

Сценаристы Deck Nine Games смотрят на мир глазами Хлои. Они так же, как она, влюблены в Рейчел, а потому почти не замечают её манипуляций, вместе с Хлоей они принимают все эгоистичные решения, заодно с ней нарушают правила. И только поэтому так достоверно передают ощущение тревоги и потерянности, адреналина и предвкушения. Одной общей черты у обеих ипостасей Life is Strange не отнять: это всегда была серия, построенная на эмоциональной связи с игроком. И как раз по этой части у продолжения всё в порядке.

Принятые решения аукаются совсем не символически, а моменты выбора настолько хороши, что даже после нескольких минут напряжённых размышлений перед экраном не возникает ощущения, что ты сделал всё правильно. Ещё яснее становится, каким «белым холстом» была Хлоя до конфликта с матерью и появления Рейчел и откуда в ней взялись эта обаятельная наглость, слепое безрассудство, агрессия и проблемы с доверием. Графика далека от реалистичной, но лицевую анимацию в некоторых моментах хочется наградить аплодисментами – так точно она передаёт Хлоины сомнения, волнение и неумелое враньё.

Конечно, многие будут недовольны тем, насколько быстро и в какую сторону развиваются отношения Хлои и Рейчел. И неизбежно станут поминать «американскую пропаганду», а следом обвинять разработчиков в том, что они пошли на поводу у фанатов. Но давайте будем реалистами: фансервис в той же **NieR: Automata** никого не возмущает, хотя намерения создателей там ещё прозрачнее. Так в чём разница?

Чтобы вычислить фансервис, достаточно посмотреть тот или иной элемент произведения и постараться понять, как будет выглядеть игра без него. В Википедии говорится, что фансервис – это «*приём в современном изобразительном искусстве, ключевой особенностью которого является включение в сюжетный ряд определённых сцен или ракурсов, которые не являются сюжетообразующими, но рассчитаны на определённый отклик у основной целевой аудитории с целью повышения заинтересованности и/или привлечения потенциальных зрителей*».

Что ж, кто-то торопится заглянуть под короткую юбку 2B, а у кого-то на душе теплеет от химии между двумя девочками-подростками. Привлечёт ли история, рассказанная в Before the Storm, потенциальных зрителей? Разумеется, да. Но можно ли сказать, что отношения Хлои и Рейчел «не являются сюжетообразующими»? Можно ли с чистой совестью выкинуть их из сюжета игры, надеясь, что он не потеряет в правдоподобии, а мотивы поступков главной героини без её одержимости подругой останутся столь же очевидными? И так ли были важны трусики 2B для раскрытия её характера? Очевидно – нет, нет и ещё раз нет.

■■■

Закончим на позитивной ноте: у Before the Storm скоро будет полноценный перевод – неофициальный, но одобренный разработчиками. Deck Nine Games объявили, что помогут российской команде переводчиков Tolma4 Team (они же, напомню, переводили субтитры к оригинальной Life is Strange) сделать качественную локализацию всех эпизодов. До этого энтузиасты из числа «толмачей» жаловались на технические сложности – теперь у них, надо полагать, всё пойдёт на лад. Созданный при поддержке разработчиков русификатор обещают опубликовать в Steam в ближайшее время. ■

# THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
# НА NINTENDO SWITCH

## ПОРТАТИВНЫЙ СКАЙРИМ

**АННА БРАСЛАВЕЦ**

**The Elder Scrolls V: Skyrim** вышла шесть лет назад, но мы всё равно продолжаем в неё играть. Кто-то только открывает для себя этот удивительный мир, кто-то в очередной раз проходит любимую часть... ну а некоторые веселятся, изменяя игру до неузнаваемости с помощью модов. Теперь и у каждого обладателя Nintendo Switch появилась возможность выжать из «Скайрима» ещё немного уникального игрового опыта.

### ДОВАКИН С ХОРОШЕЙ ПОДВИЖНОСТЬЮ СУСТАВОВ

Естественно, в версии The Elder Scrolls V: Skyrim для гибридной консоли нет неожиданных сюжетных поворотов. Вы по-прежнему Драконорождённый, в самом начале игры вас везут на казнь, а грязевые крабы вас всё так же ненавидят. Вся соль в геймплейных фишках, ставших возможными благодаря внедрению в игровой процесс джойконов – особых контроллеров от Nintendo.

Коротко говоря, многие игровые действия отныне управляются движением рук. В зависимости от того, чем снаряжён ваш герой, джойконы превращаются то в отмычки, то в мечи, то в сгустки огня. Достаточно зажать правый курок, и вот вы уже целитесь из лука. Дайте персонажу одноручное оружие, и тогда взмахом правой руки вы сможете наносить удары, а взмахом левой – ставить блоки. Если вам ближе путь мага или лучника, готовьтесь учиться быстро прицеливаться движением кистей. Поскольку контроллеры довольно точно считывают любые колебания, приходится быть очень аккуратным... но и интереса при этом куда больше.

**ВОТ ТАК ТЕПЕРЬ**
выглядят игроки в Skyrim

**МОЖНО ОДНИМ ЩЕЛЧКОМ** переключаться между видами от третьего и от первого лица

**СИСТЕМА ДИАЛОГОВ**, внутриигровое меню и квестовый журнал, например, не особо изменились

**ВОТ ЧТО ЕЩЁ** можно настроить в этой версии

## НА ЛЮБОЙ ВКУС

Если махать руками в бою вам не нравится, считывание движений можно отключить. Если соединить джойконы и прикрепить их по бокам консоли или воспользоваться геймпадом от Nintendo, вы получите традиционную систему управления. Но захочет ли кто-нибудь отказываться от основной фишки версии для Switch? Тем не менее такая возможность есть, и это радует.

Ещё пара слов об удобстве. В меню можно переназначить клавиши на более подходящие вашему стилю игры. Там же отключается вибрация контроллеров (по умолчанию включена). Кстати, если вы вдруг забудете, взмахом какой руки обнажается меч, как назначить оружие на быстрый доступ или что делает вот эта странная кнопочка, смело идите по адресу «Система» – «Помощь».

Что касается оптимизации, то можете выдохнуть. Во время редакционных тестов не отмечалось ни внезапного падения частоты кадров, ни зависаний. Выглядит игра при этом... прилично. Это, конечно, не Skyrim на ПК, с его графическими настройками и модами, и не Skyrim для мощных консолей, но глаза не режет.

## ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ ЭЛЬФЫ

Есть и пара недостатков. Если не подключать Switch к большому монитору, некоторые субтитры и надписи в меню видно совсем плохо. Другая неприятная особенность – долгая загрузка. Поскольку мы играли в предрелизную версию, есть надежда, что разработчики поправят эти недочёты в «патче первого дня» или в ближайших обновлениях.

■■■

Как ни странно, одним из самых увлекательных занятий в игре стал взлом замков. Левой подбираете правильное положение отмычки, правой медленно и аккуратно поворачиваете замок. Руки при этом не остаются привычно расслабленными: придётся вывернуть их так, будто вы вправду держите инструменты взломщика.

Даже если вы на Nintendo Switch далеко не новичок, у вас неизбежно уйдёт какое-то время на адаптацию к особенностям управления. Поначалу все боевые движения получаются крайне неловкими, блоки забываются, а уследить за врагами в кадре просто-напросто невозможно. Но постепенно это проходит.

Skyrim на Nintendo Switch наверняка придётся по вкусу ветеранам консольных проектов и тем, кто привык к геймпаду. У фанатов ПК первые несколько часов в игре могут пройти не очень гладко. Но дайте себе освоиться! Это весело и, безусловно, стоит того. Да что там говорить: это Скайрим, который можно взять с собой в дорогу! Что ещё нужно для счастья геймеру? ■

# DOOM НА NINTENDO SWITCH

## ЕЩЁ ОДИН ПОВОД КУПИТЬ КОНСОЛЬ?

**ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ**

**DOOM** образца 2016 года – олдскульный шутер с отличной одиночной кампанией. Теперь он появился и на **Nintendo Switch**, где чувствует себя прекрасно. **Bethesda**, как ни крути, одна из самых смелых компаний в индустрии: она умеет делать проекты для хардкорных игроков и не стесняется издавать свои хиты на сравнительно слабом железе гибридной консоли.

Культовый **Skyrim** они тоже переиздали, но в техническом плане игра сильно устарела, и сейчас её легко перенести на Switch. Зато пересадить современный DOOM – это настоящий подвиг. Тем не менее разработчики с задачей справились, и владельцы Switch получили лучший боевик 2016 года с достойной оптимизацией (хоть и не без оговорок).

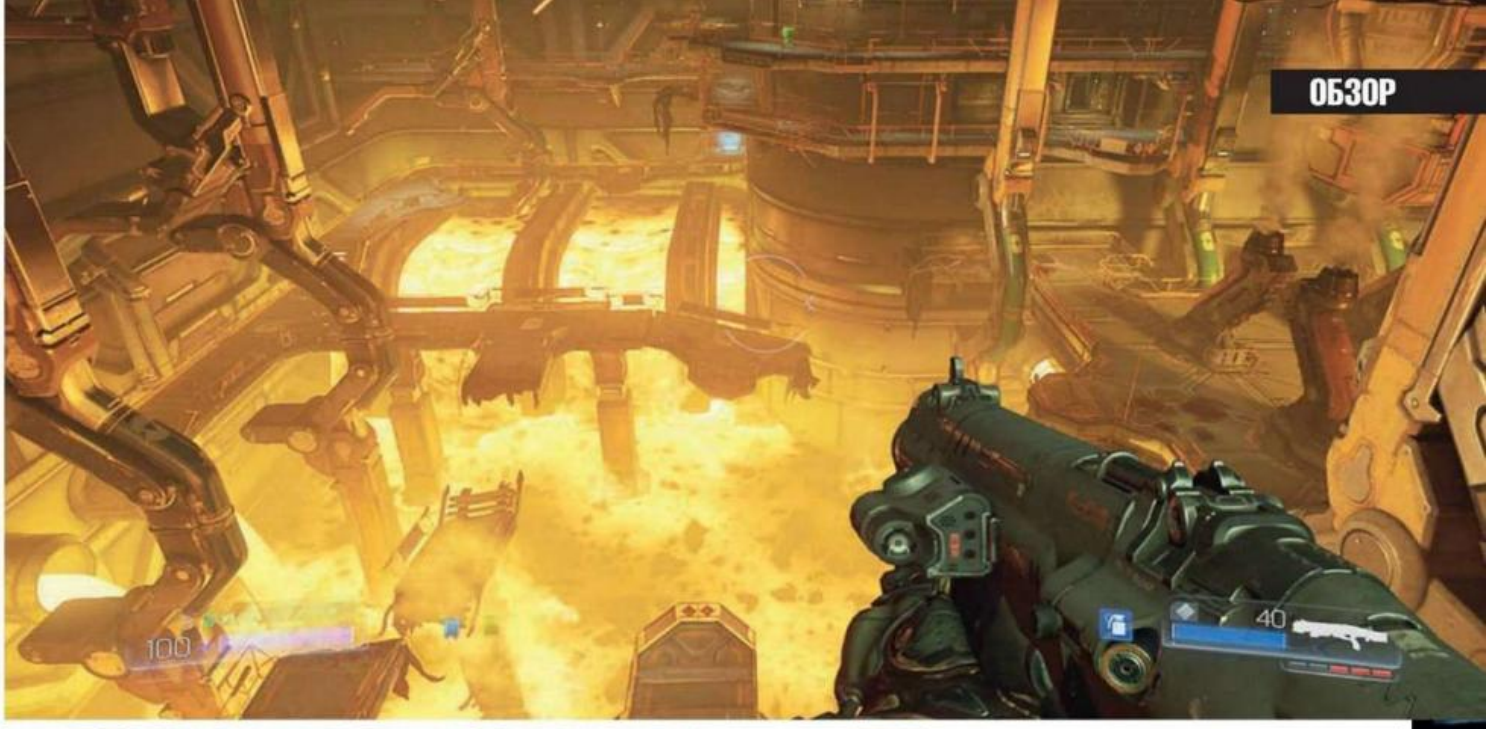
**ДАЛЬНОСТЬ ПРОРИСОВКИ**
в «гибридной» версии
куда хуже

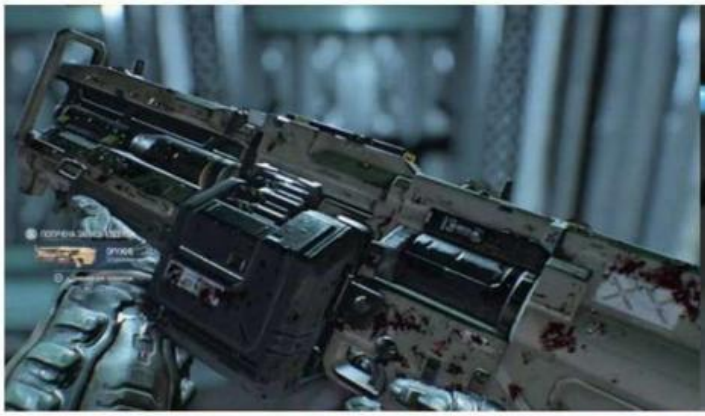
### КАК ИГРАЕТСЯ

В версии для Switch вы не найдёте режима SnapMap, но всё остальное на месте: кампания, аркадный режим, саундтрек от Мика Гордона и ничуть не изменившийся пользовательский интерфейс.

На консоли Nintendo шутер играется прекрасно. Бегать по уровням, стрелять, сносить головы и меж делом разрывать плоть исчадий ада всё так же весело. Игрок по-прежнему должен на животных рефлексах управляться с оружием, думать о тактике зачистки арены и метко стрелять. А в моменты передышки – улучшать навыки.

В том же «Скайриме» специально для Switch задействовали джойконы, которыми можно рубить врагов и колдовать. В DOOM же игровой процесс остался аутентичным (разве что расправы теперь можно проводить лёгким взмахом контроллера), однако требующим привыкания.





**СОЗДАТЕЛИ ПРОВЕЛИ** прекрасную работу по оптимизации, сохранив на удивление реалистичное освещение

**РУКИ И ОРУЖИЕ** прорисовали намного лучше, чем окружение

Проблема с управлением может возникнуть даже у заядлых консольщиков. Ход стиков резок, поэтому точность стрельбы немного падает. Кроме того, на правом джойконе стик расположен ниже, чем на левом, и выцеливать демонов поначалу неудобно. На привыкание уходит примерно полчаса, но лёгкое чувство дискомфорта остаётся всё равно. С Pro-контроллером дела обстоят гораздо лучше.

## ГЕНИАЛЬНАЯ ИНЖЕНЕРИЯ

Игроки боялись, что в DOOM для Switch будет сильно проседать частота кадров. Беда обошла проект стороной: за всё время прохождения кампании незначительные просадки случились всего дважды. Тут, конечно, можно придраться к меньшему, чем на PS4, PC и Xbox One, количеству кадров, но тридцати в секунду для погружения в процесс и атмосферу вполне хватает. Тем более что анимацию и освещение для начинки на основе Tegra реализовали более чем достойно.

В итоге DOOM сейчас – одна из красивейших игр на японской консоли. Особенно в портативном режиме. На большом экране разрешение чуть выше 800p, в портативном варианте – немногим больше 600p. Скорость загрузок такая же, как на больших платформах и ПК. Кроме того, игра выразительно контрастирует с хитовыми «мультяшными» проектами вроде **Super Mario Odyssey** и **The Legend of Zelda: Breath of the Wild.**

■■■

На Nintendo Switch в настоящий момент почти нет шутеров, тем более от первого лица, – за всех отдувается **Splatoon 2**. Поэтому проекты от Bethesda на «японском гибриде» видятся мне весьма востребованными. Выход топовых игр от сторонних разработчиков – прямое доказательство состоятельности платформы и инженерного гения разработчиков id Tech 6.

Несмотря на технические огрехи и особенности управления, DOOM на Nintendo Switch освоился отлично. Карать чертей теперь можно где угодно, да и драйв при этом ощущаешь не меньший. Не повод покупать Switch, но повод обзавестись Pro-контроллером, если консоль у вас уже есть. ■

**КАК МЫ ИГРАЛИ:**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем.
**НА ЧЁМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** 10 часов.

# WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

## ОДНАЖДЫ В АМЕРИКЕ

**ДЕНИС ПАВЛУШКИН**

**ИРЭНА ЭНГЕЛЬ** – почти что карикатурный злодей, но её жестокость действительно удивляет. Издевательства над собственной дочерью? Легко!

**СИКВЕЛ БОЛЕЕ КИНЕМАТОГРАФИЧНЫЙ**, на что намекает и меню, стилизованное под плёнку для проектора

Первая часть современной дилогии о похождениях Бласковица, **Wolfenstein: The New Order**, была игрой на перепутье идей. Во всех возможных смыслах.

В ней был классический шутерный геймплей с аптечками и бронёй. Были модные элементы стелса, какая-никакая свобода действий и система перков. А в перерывах между стрельбой – мирные моменты экспозиции, общение с многочисленными персонажами и мизансцены. Всего понемногу, по чуть-чуть, чтобы каждый нашёл что-то для себя и не ушёл обиженным.

Геймплейно обновлённый Wolfenstein был очень хорош, но в сюжете намешали столько разных концепций, что было непонятно, чем игра вообще хочет быть. Для серьёзной военной драмы The New Order слишком часто (и иногда невпопад) шутила, для трагикомедии, наоборот, была чересчур насупившейся.

The New Order была экспериментом. **The New Colossus** – плод этого эксперимента. Образцовый сиквел, который обрёл художественную целостность. Он, в отличие от предшественницы, не теряется в собственных задумках и точно знает, что хочет сказать.

Война – это абсурд. Добро пожаловать на вечеринку.

## НЕВЫНОСИМАЯ ЛЁГКОСТЬ БЫТИЯ

Если бы кто-то пару лет назад сказал, что *лучшей* частью новой Wolfenstein будет сюжет, мы рассмеялись бы в голос. Бросьте. Сюжет? В кровавом трэшевом экшене без тормозов, не знающем слова «нет»? The New Order, конечно, попыталась выполнить эту программу, но откатала её только на «удовлетворительно».

А с The New Colossus приключилось нечто удивительное. Спустя пару часов мы поняли, что истребляем десятки фашистов *только* для того, чтобы увидеть, куда ещё нелёгкая занесёт Бласковица и Ко. Создавалось ощущение, будто это стрельба мешает сюжету, а не наоборот – как обычно бывает. Предыдущая игра тоже запомнилась парочкой крайне эффектных сцен, но The New Colossus состоит из них целиком.

Лучше всего «Нового колосса» можно описать так: гибрид «Индианы Джонса» и «Неуловимых мстителей», снятый Тарантино. Здешний сюжет – это бесшабашное приключение, которое становится даже интересней, когда на экране *не* происходит кровопролитие. Главное – не принимать всё близко к сердцу.

Дело в том, что, поставив самим себе чёткие рамки, сценаристы ежеминутно за эти самые рамки выходят. Игра умело дурачится, жонглируя темами, настроением и тоном повествования, как сумасшедший клоун. Она может быть и не на шутку жестокой драмой, и комедией, и тупым боевиком одновременно. Персонажи с одинаковым успехом обсуждают всё: от поли-

**ДЕТСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ** Бласковица серьёзно развивают его как персонажа. В нём видится уже не тупая гора мышц, а достойный, но очень уставший мужчина на грани нервного срыва. Неожиданно, особенно для Wolfenstein

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Полный дубляж на русский язык. Озвучка отвратительна и губит все старания актёров оригинала, но субтитры – на уровне. Так что лучше совмещайте английский звук и русский текст.

тических и социальных проблем до засорившегося сортира. Как и **Return to Castle Wolfenstein**, The New Colossus – это одна большая ода жанру pulp fiction; игра скатывает все мыслимые и немыслимые культурные стереотипы в здоровенный снежный ком. А из клише на тему Второй мировой лепит ещё два и делает из них снеговика.

Постановка The New Colossus настолько нам понравилась, что мы даже спойлерить не будем. Совсем. Придирка только одна: история заканчивается до обидного резко. Вы только-только начнёте предвкушать настоящую революцию в Америке, как уже пойдут титры. С точки зрения игрока сюжет едва вошёл в финальную стадию, но нет, никаких восторгов! Извольте ждать третью часть или DLC.

Это неприятно, но простить можно. Хоть сюжет и обрывается на полуслове, впечатлений всё равно хватает надолго. А вот про экшен того же сказать нельзя.

## ТРЕСК ПУЛЕМЁТОВ

Боёвка почти не изменилась, но получила несколько интересных новшеств. Самое главное – возможность держать разные пушки в обеих руках. Это совсем не так полезно, как может показаться, зато позволяет ощутить себя настоящей машиной смерти. В одной руке винтовка, в другой – автоматический дробовик. Совсем как в фильмах: обстреливаешь фашистов издали, а самоубийц, подобравшихся поближе, угощаешь дробью. Враги по-прежнему живо реагируют на каждое попадание, так что пальба с двух рук дарит особое удовольствие.

В какой-то момент Би-Джей получит особые способности в виде секретных немецких гаджетов. Можно научиться протискиваться в узенькие щели, проламывать хрупкие стены с разбегу или отрастить пару ходулей, чтобы забираться на крыши. Изначально можно выбрать только один гаджет, но каждый из них полезен по-своему – есть даже простор для экспериментов. Отдельно отметим то, что способности не отвлекают от экшена: они не привязаны к дополнительным кнопкам и активируются незаметно. Так что и разнообразия в боях побольше, и механика остаётся неперегруженной.

Вызов игроку тоже хорош. Даже на обычной сложности Би-Джей гибнет в считанные секунды. Всего одна ошибка моментально отправит вас на чекпойнт, но в этом и суть. Игра даёт вам все инструменты, чтобы зрелищно мочить фашистов направо и налево, но крутизну ещё нужно заработать.

Проблема в том, что боёвке отчаянно не хватает изобретательности. Да, стрельба по-прежнему увлекательна. Оружие звучит и ощущается как надо, есть кровища, джибзы и арсенал пушек, но... Игра наступает на старые грабли. ИИ противников непередаваемо туп, хотя солдаты вермахта вроде как должны быть отличниками боевой подготовки. Бои часто проходят по одним и тем же сценариям и лишь изредка подбрасывают сюрпризы. Дизайн уров-

**НЕКОТОРЫЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ** выдались небывало разнообразными. Например, бои на разрушенном Манхэттене удивляют перепадами высот на местности и изобилием засад – всегда надо быть наготове

**ОРУЖИЕ** теперь можно прокачивать, словно в DOOM. Система простая, но освежает перестрелки

**ЕСЛИ ВЫ ПОДЗАБЫЛИ** сюжет первой части, вам его вкратце расскажут

ней откровенно скучен: если видел одну секретную базу фашистов, то видел все.

Есть совсем уж обидные недочёты. Например, игре жутко не хватает грамотного индикатора урона. Бласковица могут обстреливать хоть с трёх сторон, а вы всё равно не поймёте, откуда ведётся огонь: герой просто не реагирует на попадания. Пока не окажется слишком поздно, разумеется.

Ну и немного расстраивает то, чем игра предлагает заниматься после окончания сюжета. Если вам захочется найти все гаджеты и коллекционные предметы (а заодно и пройти игру на все 100%), можно охотиться на нацистских офицеров. Выбираете локацию на одном из уровней – и вперёд, зачищать всё от фашистов. Это занятно, если вам по душе боевая система игры, но без сюжетной подоплёки она сияет совсем не так ярко.

С другой стороны, никто и не говорил, что можно получить всё и сразу. Тем более что в остальном The New Colossus – сплошная отрада.

■■■

Новый Wolfenstein дарит яркие эмоции и накрепко впечатывается в память. Правда, уникальный опыт создают срежиссированные ролики, а вовсе не геймплейные ситуации. Кого-то это обязательно отпугнёт, как отпугнули некоторых PC-игроков кусачие системные требования. Но, наверное, история о борьбе с победившим нацизмом априори не может получиться для всех и каждого. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– прекрасная работа с сюжетом
– неповторимое чувство юмора
– по-прежнему бодрый экшен
– старое доброе ультранасилие
– игра не идёт ни на какие компромиссы

**ОГОРЧИЛО:**
– история слишком резко обрывается
– перестрелки не так интересны, как мирные моменты
– мелкие механические промахи
– не всем понравится то, что игра уделяет сюжету не меньше времени, чем боям

**ВЕРДИКТ:**
Незабываемый шутер старой школы, который не стыдно называть местами гениальным. Его можно пройти за два вечера, но советуем растянуть удовольствие. После титров вам обязательно захочется вернуться и прибить фашиста-другого, просто чтобы подольше побыть в компании Бласковица со товарищи.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**9,0**

«Великолепно»

# ГЛАВНЫЕ ЗЛОДЕИ

## НАЦИСТСКАЯ ВЕРХУШКА В МИРЕ WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

**ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ**

Рассказываем про ключевых врагов в **Wolfenstein II: The New Colossus**. Эти ребята берут не количеством, но предельным уровнем жестокости, подлости и эпатажа.

**ОСТОРОЖНО:**
СПОЙЛЕРЫ НЕМИНУЕМЫ!

**ГОСПОЖА ЭНГЕЛЬ**, без сомнений, самая влиятельная женщина Третьего Рейха

**ДОСЬЕ** Ирэны в игре

### ИРЭНА ЭНГЕЛЬ

Главный антагонист шутера **Wolfenstein II: The New Colossus**. Ранее появлялась в **The New Order** в качестве второстепенного злодея.

**Звания и достижения**
Оберштурмбаннфюрер СС, обергруппенфюрер СС, начальник концлагеря Белица. На момент событий Wolfenstein II: The New Colossus исполняет обязанности генерала нацистской армии. Основатель и рейхсляйтер Союза немецких девушек (женского крыла Гитлерюгенда)

**Биография**
Ирэна Энгель посвятила свою жизнь отстаиванию арийских идеалов и очищению мира от «нечистых» наций. Добилась в этом деле больших успехов, в результате чего стала генералом Третьего Рейха. Вырастила пятерых сыновей – как и мать, отдавших себя делу Рейха. Ненавидит дочь Зигрун за телесную полноту и доброе сердце. В Wolfenstein II: The New Colossus дочка переметнулась в подпольную антинацистскую организацию «Кружок Крайзау».

Военачальница впервые встретилась с Уильямом Бласковицем в Wolfenstein: The New Order. Их пути пересеклись в поезде на Берлин: в вагоне-ресторане она остановила замаскированного под официанта Би-Джея и вынудила его пройти психологический тест на уровень арийских качеств.

Чуть позже госпожа Энгель встречает Бласко в лагере Белица, где герой планировал вызволить учёного Сета Рота. В итоге беглецов схватили и попытались казнить, а Ирэна узнала в Бласко официанта из поезда. В результате необычного стечения обстоятельств учёный с помощью своих навыков подчиняет немецкого робота своей воле, и стальная машина убивает всех подчинённых Энгель, а саму её серьёзно ранит в голову. У команды хирургов под руководством генерала Черепа (антагонист первой части) получается восстановить костную структуру командующей лагерем, но уродливые шрамы будут портить её лицо до самой смерти.

Главная движущая сила поступков Ирэны в The New Colossus – месть Бласковицу за убийство её любовника Ганса «Буби» Винкле, совершённое на её глазах. Она находит Бласковица на подлодке – базе повстанцев «Молот Евы», – захватывает судно и платит «Билли-бою» его же монетой: отрубает головы товарищу и подруге героя Каролине Беккер. Путь же самой госпожи Энгель в Wolfenstein II закончится жестокой казнью в прямом эфире на глазах у всего мира.

**ИЛЬЗА КОХ** с мужем

## РЕАЛЬНЫЙ ПРООБРАЗ ИРЭНЫ ЭНГЕЛЬ

Этот образ сценаристы срисовали с Ильзы Кох, едва ли не самой жестокой женщины Третьего Рейха. Она была женой Карла Коха, руководителя двух крупных концлагерей. Ильза более всего известна под прозвищами «Бухенвальдская сука» и «Фрау Абажур», она отличалась феноменальной жестокостью и безрассудной тягой к насилию. По слухам, дама мастерила всякие аксессуары и даже нижнее бельё из кожи пленников. Говорят, она очень любила части с татуировками – изделия с рисунками гораздо красивее. Как и выдуманная Ирэна Энгель, дамочка крутила романы с молодыми смазливыми эсэсовцами.

В 1942 году мужа госпожи Кох заподозрили в коррупции, но расстреляли только в 1945 году, и тогда же американские войска взяли под стражу Ильзу. Через два года её приговорили к пожизненному заключению, чуть позже неожиданно оправдали, но из-за недоумения общественности повторно осудили в Западной Германии и вновь отправили за решётку. Женщина наложила на себя руки 1 сентября 1951 года в баварской тюрьме.

## АДОЛЬФ ГИТЛЕР

Второстепенный персонаж Wolfenstein II, фюрер Третьего Рейха и по совместительству кинопродюсер.

Возраст: 72
Выслуга лет: 40
Рост: 175 см
Вес: 70 кг
Группа крови: A
Жена: Ева Браун
Дети: нет

**Звания и достижения**
Основатель Третьего Рейха, вождь национал-социалистической немецкой рабочей партии и верховный командующий немецкой армии во время Второй мировой войны. В Wolfenstein II выступает в роли кинопродюсера-убийцы.

**Биография**
Биография Адольфа Гитлера в серии Wolfenstein от **Bethesda** лишена подробностей. Имя фюрера несколько раз упоминается в The New Order – немецкие солдаты, зигуя, восклицают: «Хайль Гитлер!», а Бласковиц вспоминает усатого вождя, находясь в вонючей канализации.

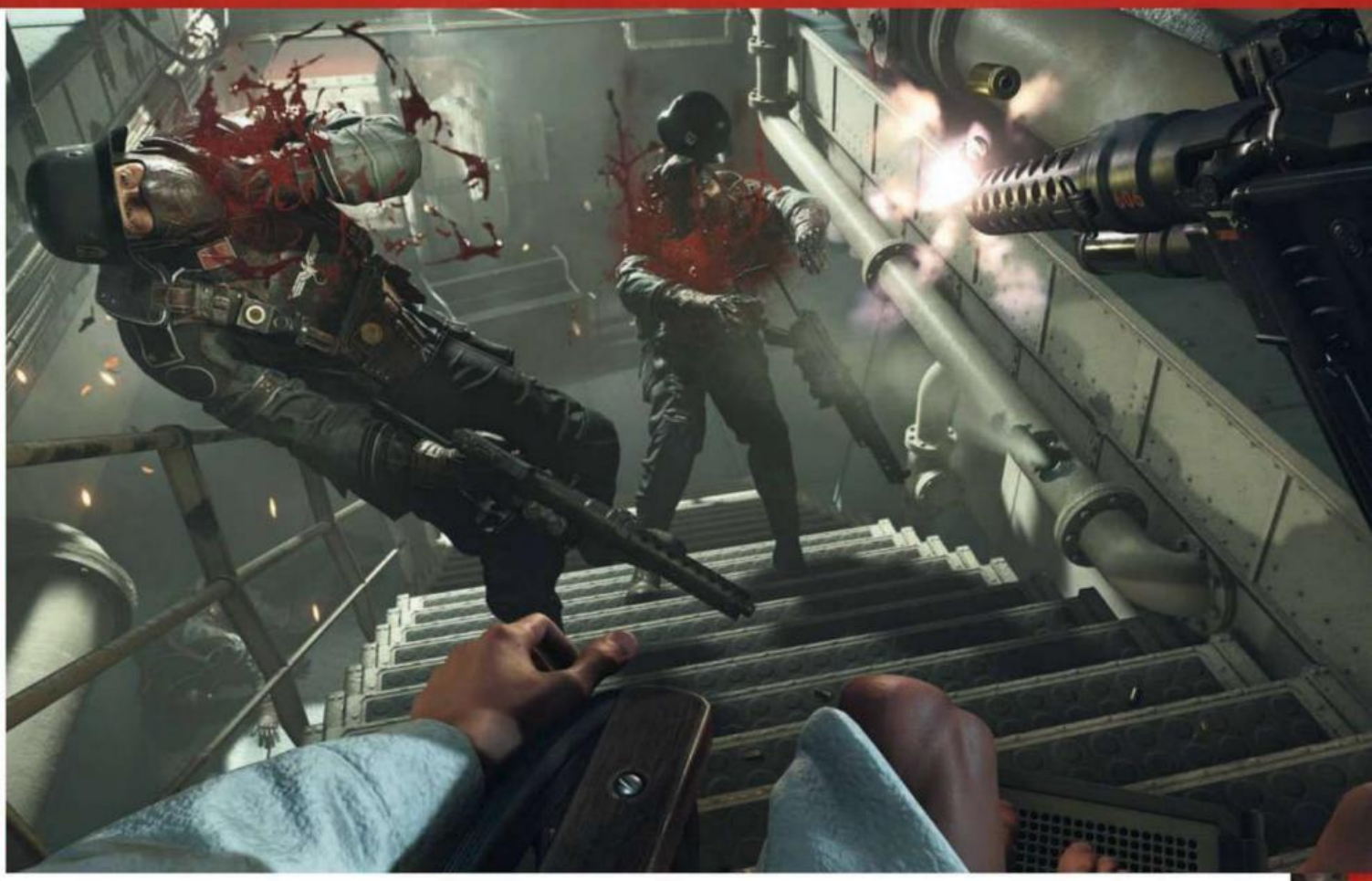
**В ИГРЕ** на маниакальность Гитлера наложился старческий маразм

**ПРОТОТИПАМИ ПОСЛУЖИЛИ РЕАЛЬНЫЕ НАЦИСТСКИЕ ОФИЦЕРЫ**

В The New Colossus Гитлер продюсирует дорогущий блокбастер про жизнь и смерть «Жуткого Билли», который планируют снимать на Венере. В сцене проб фюрер выглядит очень больным – как рассудком, так и телом. Он убивает неудачно выбранных, по его мнению, актёров, мочится при всех в ведёрко, блюёт, истерически вопит про своё величие и ложится спать на ковёр. Дальнейшая судьба горе-продюсера неизвестна. В версии для ФРГ Гитлер из-за цензуры лишился своих фирменных усов.

## ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ЗЛОДЕИ

Во второй части Wolfenstein есть сторонние миссии по ликвидации высокопоставленных офицеров. В списке целей – обер-коменданты Раймунд Хоффман, Генрих Мюллер, Томас Векслер, Людвиг Кассмайер и несколько других реальных личностей, которые в истории занимали высокие посты в СС. В игре же они предстают не в виде боссов, а в роли ординарных офицеров. ■



# ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ

## РУКОВОДСТВО ПО ВРАГАМ В WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

**ДЕНИС ПАВЛУШКИН**

У Бласковица много верных друзей, но заклятых врагов куда больше. Каждый первый фашист либо мечтает раз и навсегда покончить с «Жутким Билли», либо боится его, будто мифического чудовища. На симпатии в оккупированной Америке лучше не рассчитывать.

А осложняет ситуацию, конечно, небывалый научный прогресс Третьего Рейха. Нацисты, может, и остались прежними, но война изменилась. И врага нужно знать в лицо.

### ПЕХОТА И ОФИЦЕРЫ

Солдаты вермахта – главная военная сила и стальной кулак режима. Закованные в броню и вооружённые немецким оружием, улучшенным при помощи чертежей Даат Ихуд, они есть повсюду. На каждом углу, в каждом мало-мальски важном месте. Теперь, когда время завоеваний прошло, пехотинцы выполняют функции импровизированной полиции. И палачей, на полставки. Именно с ними в большинстве случаев предстоят стычки.

Да, мы больше не в траншеях и не на передовой, но пехотинцы не стали от этого менее смертоносными. С меткостью у них всё в порядке. Даже один солдат, если застанет Бласко врасплох, превратит его в решето за пару секунд. Гранатами они тоже не стесняются пользоваться, и заметить маленький шар смерти *после* броска не так уж просто.

А броня, которую носят рядовые, хорошо защищает от пуль и холодного оружия. Пехота с дробовиками и вовсе облачена в специальные панцири, которые ещё придется разбить. В бою каждая секунда на счету, а эти ребята – мастера тянуть время.

Дальше – больше. Солдаты почти не расстаются с боевыми овчарками, которые несутся на вас со всех лап и пытаются перегрызть горло. А в особо охраняемых локациях пехоту сопровождают офицеры, которые вызовут подкрепление при первых же признаках тревоги. Казалось бы, просто убей офицера первым, и всё, никаких проблем.

Но нет! Они частенько прячутся за подчинёнными, и добраться до командира незамеченным может быть сложно.

То есть пехота вермахта хорошо экипирована, обладает численным преимуществом и готова ответить на любой удар Круга Крайзау. Как тогда с ними бороться? Одно из главных оружий Бласковица против пехоты – скрытность и ближний бой. Нужно всегда пытаться устранить как можно больше врагов до того, как они обнаружат потери. В рукопашной враги не могут дать сдачи, поэтому можно расправляться с ними поодиночке. Если вдруг сойдётесь в «штыковой» посреди перестрелки, хотя бы постарайтесь развернуть тело бедолаги в направлении выстрелов. Оно примет часть огня на себя, будто бронежилет из плоти.

Никакая броня не спасёт фрицев, если всегда целить в её слабые места. Это ведь не средневековые латы, которые следует надевать с помощью оруженосца. Метательный топорик, кстати, тоже лучше вонзать в филейные части тела – урона будет больше. А то глупо метнуть «томагавк» в фашиста и смотреть, как он со звоном отскакивает от казённого шлема.

Вообще, к жестянкам у фрицев особое отношение. Настолько особое, что разномастные киборги составляют половину их вооружённых сил.

## ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЕ ВОЙСКА

Суперсолдаты – враги куда более опасные, чем простая пехота. Это горы мышц, выращенные в пробирке и созданные исключительно чтобы убивать. Они не знают ни боли, ни страха, ни тем более жалости. Эдакие прямоходящие танки. Самая толстая броня и самые тяжёлые пушки среди гуманоидных врагов.

На самом деле это нам только на руку. Суперсолдаты неповоротливы и резко уступают Би-Джею в скорости. Если всегда помнить об этом, то любого верзилу можно вскрыть, словно консервную банку. Сосредоточьте огонь на одной части тела, и с неё отвалится лист брони – урона будет проходить больше, а выпавшую броню можно потом прибрать к рукам.

Можно также выстрелом выбить оружие, чтобы обезопасить себя. Самый эффективный метод – либо прицельно палить по суперсолдатскому котелку, либо пробить дыры в кислородных баллонах за спиной. Второй вариант быстрее (и взрывы красивее), но сперва нужно обойти недруга с тыла, что не всегда возможно.

Зато всамделишные роботы со свастиками на лбах двигаются даже быстрее Бласковица. Вот, оказывается, чем нацисты промышляли в Зоне-52 – намеренно нарушали законы Азимова! Эти киборги не поведя ухом стреляют лазерами на бегу и имеют неприятную привычку резко уходить из-под прицела. В борьбе с ними главное – не терять роботов из виду. Они, может, и быстрые, но разваливаются с полпинка. Одной очереди в корпус хватит.

Панцерхунды – легендарные механические псы – никуда не делись. В отличие от своих собратьев из предыдущей игры, здешние собачки поголовно научились дышать огнём. Расплатой за это стала крайне низкая скорость передвижения и неповоротливость. Достаточно просто сохранять дистанцию, и вы будете в полной безопасности. Только лучше запастись патронами – броня у тварей толщиной минимум в локоть. Топориком такую не расковырять.

Главный козырь механизированных войск – шагоходы, вызывающие в памяти то ли Metal Gear, то ли AT-ST. Несмотря на грозный внешний вид и размеры, эти цыплята-переростки почти безобидны. По ним легко попасть, от них очень просто убежать, а о своих атаках они всегда телеграфируют заранее – громким гудком. Если не стоять на месте и не отпускать гашетку, то победитель в этой дуэли выявится довольно скоро.

■■■

Пусть сила и не на стороне Бласковица, из любой ситуации можно найти выход, если подключить мозги. Хороший боец – это не только меткий стрелок. Нужно быть и тактиком, и стратегом, и немножко героем.

Но главное – искра. Тлеющая надежда, которая вот-вот разгорится пламенем. Американская революция на подходе! Она становится всё ближе с каждым убитым фашистом! Ну, что встали?! Месть сама себя не свершит.

Только не забывайте вовремя перезаряжаться. ■

# УРОК АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ИСТОРИИ

## КАК НАЦИСТЫ ЗАХВАТИЛИ ЗЕМЛЮ

**АЛЕКСАНДР БЕРЕЖНОЙ**

История, конечно же, не знает сослагательного наклонения. Но это не мешает многим учёным и писателям периодически задаваться вопросом в духе: «А что, если бы Германия победила во Второй мировой войне?» Одни предрекали экономическую гегемонию Германии, другие утверждали, что немцы силой заберут себе планету.

Сторонниками этой теории оказались и шведы из **MachineGames**. Для перезапуска серии Wolfenstein они объединили реальную историю, мистические теории и фантастику, чтобы показать, как Третий Рейх подчинил весь земной шар. По случаю выхода **Wolfenstein II: The New Colossus** мы решили подробно вспомнить, что привело к основным событиям **Wolfenstein: The New Order**, а также узнать, насколько всё это правдоподобно.

**НАЧАЛО** конца Советского Союза в Wolfenstein случилось после Курской битвы

### ВТОРОЙ КОРЕННОЙ ПЕРЕЛОМ

Всё началось летом 1943 года. Немцы проиграли Сталинградскую и Курскую битвы, японцы отступали на Тихом океане, итальянцы профукали высадку союзников на Сицилии – казалось, что история должна пойти по обычному руслу... Но ближе к концу 1943 года немецкие учёные обнаружили небольшой тайник ордена Даат Ихуд, где хранились невероятные научные изобретения. Германия, здраво оценивая ситуацию

**ТАК ВЫГЛЯДЕЛА МОСКВА** до тех пор, пока её не испепелили артиллерией

**ЛЕТАЮЩЕЕ КРЫЛО РЕЙХА** – Но.229. В реальности он остался на бумаге, но в игре рассекает небеса

на фронте, тут же пустила находки в дело. Произошел прорыв в электронике, робототехнике, авиастроении, ракетостроении, биологии, медицине и многих других областях. Германия вырвалась на десятки лет вперёд.

Наступает 1944 год. Военная машина нацистов набирает обороты. Советские войска терпят одно поражение за другим, операция «Багратион» проваливается. Высадка союзников в Нормандии терпит полный крах: они теряют 156 тысяч человек, а немцы – всего 89 бойцов. Военнопленные два года возводят на месте неудачной высадки целый музей.

16 марта 1945 года немецкие войска исполняют мечту фюрера: захватывают Москву, сердце большевистской России. Город сдался только после двухнедельной воздушной бомбардировки. «Попытки Красной армии удержать столицу захлебнулись, принеся с собой сотни жертв среди мирного населения», – пишут в шведской прессе. Скорее всего, Ленинград к этому времени тоже был потерян – но о нём в игре не сказано ни слова.

25 июня того же года происходит крупнейшее воздушное сражение над Ливерпулем. Англия теряет больше половины своих самолётов, а Германия получает почти полное превосходство в воздухе. Победу немцам обеспечили новейшие реактивные истребители «Хортен-229», заменившие исторические реактивные «мессеры».

## МЫ БОЛЬШЕ НЕ В КАНЗАСЕ

С 1946 года война приобретает характер катастрофы. Спустя год после битвы над Ливерпулем Адольф Гитлер даёт «редчайшее эксклюзивное интервью» безымянной немецкой газете: «Я хочу мира для всего человечества. И за него я буду драться до последней капли крови». Хорошая попытка, Адольф.

Через шесть дней после «редчайшего интервью» союзники бросают почти все уцелевшие боевые самолёты на штурм крепости генерала Вильгельма Штрассе по прозвищу Череп, творца военного «чуда» Рейха. Но, как несложно догадаться, высадка на Бейкер-бич окончилась полным провалом. Череп снова выжил, Бласковиц получил шрапнель в голову и провёл следующие четырнадцать лет в состоянии овоща. Эта неудача ещё приблизила победу стран Оси.

Спустя ещё полгода немцы опровергают поговорку о том, что русских зимой не победить. Советский Союз сдаётся нацистской Германии в битве при Ижевске 12 декабря

**ТАК ВЫГЛЯДЕЛ** провалившийся штурм крепости Черепа

**В WOLFENSTEIN** сражение в заливе Лейте обернулось катастрофой уже для Штатов

**ПРИМЕРНО ТАК** выглядели последние дни битвы за Лондон летом 1948 года

**ПРОЩАЙ, НЬЮ-ЙОРК**, здравствуй, радиация

1946 года. Согласно пропаганде Геббельса, «Дядю Джо» (Сталина) убили собственные приближённые. Усатый австрийский художник получает всё больше власти.

Сразу после празднования нового, 1947-го, года немецкие войска начинают морское вторжение в Канаду. Их уже не волнует полузадушенная Англия, которую постоянно бомбят. Теперь «День Д» провели немцы, а США приходится оборонять свои границы.

В августе того же года происходит сражение в заливе Лейте – на три года позже своего исторического прототипа и совсем с другим исходом. Кригсмарине при помощи морских сил Японии на голову разбивают Тихоокеанский флот США. «Арсенал демократии» полностью теряет шансы на победу в войне, хоть и не прекращает сражаться.

## СОГЛАШЕНИЯ? НЕ СЛЫШАЛ

После поражения СССР на востоке осталась только одна страна, которая ещё сопротивлялась блоку Оси, – гоминьдановский Китай, легко сдерживающий натиск японцев. Немецкое командование решает, что этого быть не должно. Так что 7 марта 1948 года немецкие войска отправляются на Восток.

В тот же год, 21 июня, над Букингемским дворцом в ослепительных лучах летнего солнца взвился флаг Германии – Англия проиграла войну. Яростное сопротивление англичан было с лёгкостью подавлено немецкими войсками. В газетах Германии захват Туманного Альбиона описывают как «освобождение английского народа от многовековой тирании британской монархии».

Менее чем через месяц, 8 июля, сдаётся и Китай, совсем недавно твердивший о собственной нерушимости. Тут пошли первые звоночки уже для Италии и Японии. По условиям союзного договора немцы должны отдать Китай японцам, но они оставляют захваченную страну себе. Япония понимает, что возмущаться бессмысленно – её военная мощь несравнима с немецкой. Приходится принимать новые условия. Поздравляем Японию и Китай с новым статусом марионеток Германии.

Как мы знаем из учебников, первую атомную бомбу применили 6 августа 1945 года против Японии. Но у нас тут совсем другая история, и немцы снова оказались первыми – 21 декабря 1948 года Германия сбрасывает атомную бомбу на Нью-Йорк. Взрыв уносит более двухсот тысяч жизней. Фюрер по радио предупреждает США: «Сдавайтесь, или будет *ещё* хуже». Спустя три дня в рождественском обращении к нации президент Соединенных Штатов объявляет о капитуляции. Адольф радостно потирает ручки и «рукоплещет американскому президенту, принявшему столь смелое решение».

Чуть позже, 7 января 1949 года, войска Германии начинают «тур по стране», чтобы «принести мир и спокойствие континенту». На самом деле, разумеется, они ликвидируют тех, кто ещё сопротивляется новому режиму. В Америке создаётся сеть ячеек Сопротивления, дающих активный отпор фашистам.

Частично в отместку, а частично согласно планам, в феврале немецкие войска уничтожают гордость Америки – гору Рашмор, чем серьёзно подрывают дух янки. А чуть позже начинается полноценная кампания по переводу страны на немецкий язык. Немцы устанавливают дату «смерти» английского языка: к её наступлению все американцы должны выучить и начать использовать немецкий как родной.

13 октября 1949 года Германия снова нарушает союзный договор и вторгается на территорию фашистской Италии. Для

захвата страны немцам потребовалось всего несколько недель.

Разобравшись с противниками на земле, немцы устремились в космос. 20 июля 1951 года космическая программа Третьего Рейха даёт первые плоды – на Луну высаживается немецкий астронавт Ганс Армштарк. Начинается полномасштабное покорение спутника Земли.

К 1960 году Германия полностью подчиняет планету – где-то угрозами, а где-то прямым военным натиском. Третий Рейх правит миром железной рукой, и кажется, что надежды уже нет. Но после четырнадцати лет «овощного» существования в польской психбольнице чудесным образом просыпается Би-Джей Бласковиц. Новый этап сопротивления нацистскому режиму уже не за горами. А дальше рассказывать бессмысленно – игры намного красноречивее.

## ЭКСПЕРТНОЕ МНЕНИЕ

Альтернативная история – отличное упражнение для ума, ведь здесь очень важны причинно-следственные связи. Одна находка немцев в Wolfenstein изменила ход истории. Но насколько правдоподобен такой сценарий? Нам нужно экспертное мнение! Так что ниже мы даём мнение преподавателя истории, соавтора учебных пособий для российских школ и эксперта ЕГЭ Натальи Левиной:

«Найденный артефакт действительно мог бы изменить позиции Германии в войне. Но вот нашли его немцы явно слишком поздно. Германию с 1942 года постоянно бомбили союзники. Перестроить в этих условиях всю промышленность и наладить быстрый выпуск новой техники было бы просто нереально. А тут получается, что меньше чем за год военная машина Германии настолько усилилась, что немцы почти одновременно отразили высадку в Нормандии с колоссальным успехом и остановили операцию «Багратион». Какие бы фантастические технологии ни были скрыты в документах этого ордена, в настолько быстрое их распространение верится с трудом.

Кстати, об операции «Багратион». Проблемы у СССР в этой версии событий начались чуть ли не сразу после Курской битвы. Но операция «Багратион» связана с освобождением Белоруссии. Как же советские войска прошли так далеко, если терпели постоянные поражения?

Идём дальше. Здесь немцы начали непосредственно угрожать США в 1947 году. Но ведь в реальности именно США сбросили атомную бомбу на Японию в 1945-м! И уж если провалилась высадка в Нормандии, тем более нужно было бы скорее устранить непосредственную угрозу. Так почему Америка не сбросила «Малыша» и «Толстяка» на Германию? Ведь их разработки шли независимо от действий в Европе, бомбы наверняка были готовы уже в 1945 году. Загадка.

Наконец, не может не вызвать улыбки фраза о том, что Германия захватила Италию «всего за несколько недель». Итальянцы были прекрасными инженерами и здорово улучшали немецкие разработки. Но вот вояки из них получались очень сомнительные. В 1940 году они умудрились сбить своего единственного маршала авиации, Итало Бальбо, пусть и по ошибке. Почти во всех успешных итальянских операциях им помогали именно немцы. Поэтому, если бы Германия вторглась в Италию, вопрос капитуляции, скорее всего, решился бы в течение нескольких дней, но никак не недель.

Конечно, стоит напомнить, что история как наука действительно не знает сослагательного наклонения и все описываемые события несостоятельны по определению. Но даже если принимать их за возможные, тут можно найти несколько подобных нестыковок. Бездействие США – пожалуй, самая значимая из них».

■■■

Мир победившего нацизма в Wolfenstein – крайне неприятное место. И хотя сюжет местами чересчур фантастичен, видение MachineGames часто очень интригует. Пусть и не без ошибок, но сочинение на тему альтернативной истории студия сдала. ■

**ЖАНР** Экшен
**РАЗРАБОТЧИК** Sledgehammer Games, Raven Software
**ИЗДАТЕЛЬ** Activision
**МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть, кооператив
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One
**НЕОБХОДИМО** Intel Core i3 3225 3,3 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

# CALL OF DUTY: WWII

## НОРМАНДИЯ 2.0

**ОЛЕГ БЕЛЯЕВ**

Если вы начали своё знакомство с чарующим миром видеоигр в конце нулевых, то уже, должно быть, и не помните тех славных времён, когда между названием **Call of Duty** и термином «шутер о Второй мировой» стоял знак равенства. Игры от **Infinite Ward** задавали тон всему жанру. Начавшись как вольное продолжение **Medal of Honor: Allied Assault**, цикл постепенно качественно перерос прародительницу. Это и неудивительно, поскольку у руля молодой компании встали ровно те же люди, что когда-то подарили миру Allied Assault.

Увидев успех Call of Duty на рынке, менеджеры **Activision** дали по газам и буквально заставили разработчиков сделать вторую часть франшизы (Xbox 360, PC) в сеттинге Второй мировой. Решение оказалось удачным. Да настолько, что Александр Кузьменко в своей рецензии поставил сиквел в один ряд с такими мастодонтами, как **F.E.A.R.** и **Half-Life 2**.

*«В Call of Duty 2 заложена огромная, каких-то нечеловеческих масштабов энергетика, благодаря которой вы будете раз за разом переигрывать сложные моменты, с упорством рядового Матросова бросаться на самые опасные амбразуры и ежеминутно проявлять чудеса мужества и героизма»*, – писал он.

Так вот, спустя много лет Call of Duty (наконец-то!) возвращается к корням, вот только делает это совсем не так, как ожидали прожжённые ненавистники сериала. В сценарии WWII, например, не встретить чернокожих в командовании, и вообще это персональная история одного бойца, а не псевдоисторическое полотно с обязательным упоминанием открытия второго фронта. Высадка на пляже Омаха присутствует, но лишь как связующее звено конфликта.

**ПО-ХОРОШЕМУ КИНОШНЫЙ ПОДХОД** ощущается уже с первых кадров. Использование чёрно-белой гаммы и определённых ракурсов – привет кинохронике и снимкам тех лет. Например, серии о Нормандии от Роберта Капы

И ещё кое-что: это первая Call of Duty, которая не только про геймплей и мультиплеер (он здесь... странный, но об этом ниже), но и про сюжет. С него и начнём.

### ВРЕМЕННАЯ ПЕТЛЯ

В культуре есть два подхода для раскрытия исторических событий. Первый и самый распространённый – показать историю на фоне жизни героев. Такой расстановки акцентов придерживались многие режиссёры и создатели видеоигр. Из недавнего – **Battlefield 1**, которая через действующих лиц пыталась раскрыть проблематику Первой мировой.

**ИГРА КРОВАВАЯ**. А ещё в ней нельзя отсидеться в окопе и пойти дальше в бой как ни в чём не бывало. Аптечки всему голова

**ЭПИЗОДЫ АВТОМОБИЛЬНЫХ ПОГОНЬ** и езды на танке здорово разбавляют шутерную составляющую игры!

Однако есть и второй путь: взять исторический фон за основу, но выстроить на нём биографию вымышленных персонажей. Из безусловных мастеров этого жанра назовём Александра Дюма-отца. Ну кто из вас не зачитывался в детстве «Тремя мушкетёрами»? Или не следил за судьбой Эдмона Дантеса? События эпохи отражены, но лишь как движущий механизм, заставляющий претерпевать лишения тех, о ком рассказывает автор.

Сценаристы Call of Duty: WWII пошли по второму пути, а сама Activision предпочла преподносить продукт с более привычной для обывателя точки зрения. Отсюда и недопонимание в русскоязычном сегменте Всемирной паутины. Люди попросту не осознали, что им не «историческую правду» продать пытаются (попутно выкинув из неё весь Восточный фронт), а всего лишь хотят рассказать очень личную историю одного-единственного персонажа.

В этом и подвох. Подходя к WWII с традиционной линейкой ценностей, рискуешь в последний момент обнаружить, что пропускаешь один из лучших сюжетов в шутерах о Второй мировой вообще.

Сценарий новой CoD развивается в очень небольшом промежутке времени: буквально от высадки в Нормандии до перехода союзнических войск через Рейн. Главный герой истории, солдат 1-й пехотной дивизии Рональд Дэниелс, идёт на фронт добровольно. Его терзают демоны прошлого, но именно на войне он находит верных друзей. Один из них, еврей немецкого происхождения Цуссман, поставит финальную точку во всей истории WWII, но прежде чем это произойдёт, вы увидите немало запоминающихся сцен.

Повествование в новой Call of Duty носит дневниковый характер. Небольшой брифинг вначале, глава, завершающий монолог главного героя. Мы не пытаемся сказать, что у подшефной Activision студии **Sledgehammer Games** получился психологический шедевр, вовсе нет! Просто

### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра полностью переведена на русский, однако идеальной локализацию назвать нельзя. До уровня локализации **Black Ops 3** ей далеко, реплики часто отдают фальшью.

### КАК МЫ ИГРАЛИ

**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем.
**НА ЧЕМ:** PS4 Pro
**СКОЛЬКО:** одиннадцать часов.

новая CoD – одна из немногих игр о Второй мировой, где повествование важно, пусть даже подаётся через пяток клише. Сценарий отрабатывает классическую мифологему «путешествия в царство тьмы». Герой проходит огонь, воду, медные трубы и перерождается другим человеком – финальная заставка не даст соврать.

При этом авторы сценария очень бережно относятся к культурному материалу. Одних киноцитат здесь просто тьма-тьмущая, а ведь есть и не только они. Яркий пример использования биографического материала – спич про рядового-фотографа из отряда Дэниелса, говорящего, что после войны он хочет работать в Life. Это очевидная отсылка к Тони Ваккаро, солдату, снимавшему войну «из окопов», совершенно не так, как это делали мэтры вроде Роберта Капы. А вы говорите – дескать, «Call of Duty достала». Да она в этом году прыгнула с места через трёхметровый забор! Выросла над собой и показала ленивцам из **DICE**, как надо делать одиночные кампании.

## ДЕЛА ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ

Но, каким бы ладным ни был сюжет, главным в шутере всё же остаётся геймплей, и с этим аспектом у Call of Duty: WWII всё прекрасно. А ещё здесь много отсылок к прошлым играм. Первое и важное – интерфейс и система восстановления здоровья. Больше никаких приветов **Halo 2** с её регенерацией HP. В WWII линейку жизни, как и встарь, приходится восполнять при помощи аптечек. Часть их можно найти на карте, другие Рональду вручают напарники. Цветовая гамма – под стать оригиналу 2003 года. Интерфейс – следующий привет нестареющей классике. Что ещё? Многое, друзья, очень многое...

**ПАФОС! ВЗРЫВЫ!**
Ещё больше пафоса!

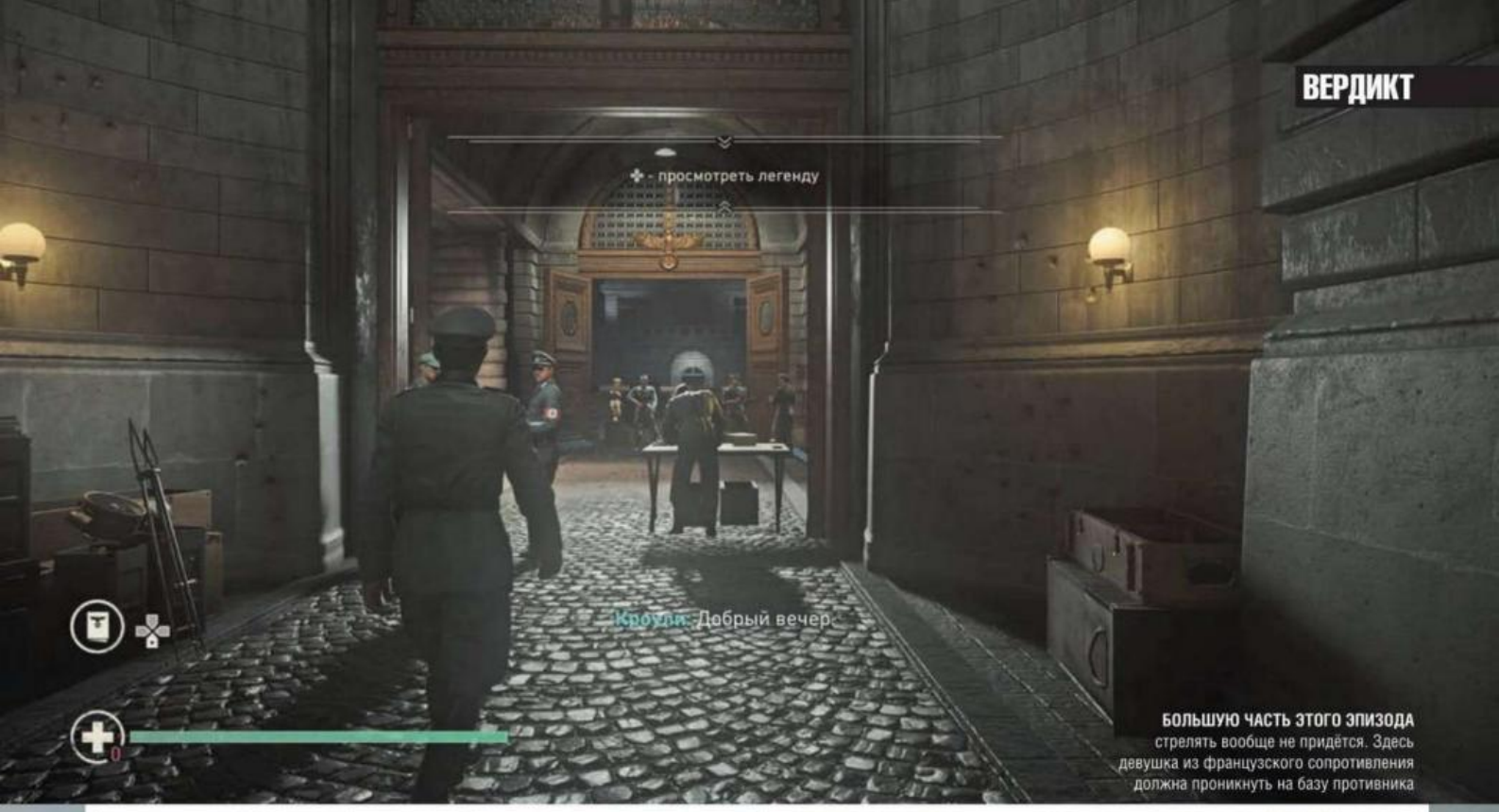
Выше мы уже писали о такой важной составляющей интерактивного произведения, как цитация. В WWII её ошеломляюще много. В одной из миссий, к примеру, мы управляем девушкой по имени Руссо. Она – лидер французского сопротивления и под видом немки проникает на базу противника.

А теперь представьте себе, что добрые сорок минут приходится заниматься делами шпионскими. Заучивать детали легенды (и противники будут проверять ваши знания!), искать обходные пути, минировать ворота. Консольщики постарше на этом месте просто обязаны нахмуриться. Что? Дама из французского сопротивления? Проникновение? Документы? Хм, кажется, это что-то напоминает... Ах да! **Medal of Honor** и **Medal of Honor Underground** для PS!

И этот вывод абсолютно верен. Проходя эпизод впервые, автор этих строк множество раз ловил себя на мысли, что WWII в этом моменте, мать твою за ногу, вызывает ностальгию! Для полноты погружения не хватает разве что «цифрового» управления, когда стик дублирует движение крестовины.

В другом сюжетном отрезке начинается самая настоящая **Outlast**, но без хоррора. Главный герой вынужден спасать девчушку от толпы нацистов. Всё это происходит в стелс-режиме, и противники правда могут заметить Дэниелса. Идеальный маршрут их движения всё равно есть, но подаётся это не настолько «в лоб», как в предыдущих Call of Duty.

Или полёты на самолёте, будто подмигивающие через плечо наследию **Ace Combat**, о седьмой части которой уже почти два года ничего толком не слышно, кроме самого факта разработки. Тихушничество, бег наперегонки с артобстрелом, заезды на танках, джипах, взятые высоты – Call of Duty: WWII невероятно разнообразна. Семь часов перед экраном телевизора пролетают буквально в одно мгновенье, и это прямая заслуга **Sledgehammer Games**, не побоявшейся сделать классический консольный боевик. Безусловно, до лавров недавней **Wolfenstein 2: The New Colossus** новой CoD далеко, но сам факт! Впервые за долгое время одиночная кампании в сериале от Activision гораздо важнее, чем мультиплеер, – а вот с ним-то всё печально.




**БОЛЬШУЮ ЧАСТЬ ЭТОГО ЭПИЗОДА** стрелять вообще не придётся. Здесь девушка из французского сопротивления должна проникнуть на базу противника

**ДАЖЕ ТИПИЧНЫЕ** для Call of Duty сцены приобретают в WWII совсем иной окрас. Спасибо грамотному подходу к сценарию

**ИНОГДА ПРИКОЛЫ** лезут оттуда, откуда их совсем не ждёшь. Это не обман зрения: в руках у главного героя действительно ППШ

## ОНЛАЙН ВАМ НЕ К ЛИЦУ

Главная его проблема – в несоответствии заявленной темы тому, что есть по факту. Сюжетная часть, пусть она и рассказывает в первую очередь историю персонажа, а не конфликта в целом, выдержана в духе голливудских блокбастеров старой школы. Проходя кампанию, с оговорками, но веришь, что действие происходит в сороковых годах.

Мультиплеер же оставляет в душе ощущение, будто компания реконструкторов собралась на лужайке и решила изобразить войнушку.

Чёрный командир (в сюжетной части такой мути не было), женщины на передовой, лутбоксы, какие-то активности, цельновыдернутые из условно-бесплатных поделок для мобильных устройств... В мультиплеере WWII темп чуть ниже, чем в той же **Infinite Warfare** с её бегом по стенам, но это, положа руку на сердце, ничуть не спасает, поскольку в сетевых режимах царит всепоглощающая, адская толерантность в самом её сумасшедшем варианте. Наш коллега как-то подметил, что *«только в мультиплеере новой CoD на стороне немцев может играть чернокожая женщина»*...

В сетевой режим Call of Duty: WWII попросту *не веришь*, и это приговор. Понятно, что играть будут (фанбаза гигантская), но на фоне сильнейшей и по-хорошему жестокой кампании *(там даже кровь и мясо есть, в лучших традициях **Soldier of Fortune**. – Прим. Игромании)* он кажется бедным родственником, коего прилепили «монетизации для». Даже шапитошный режим «Зомби Рейха» правдоподобнее, чем вот *это*.

■■■

У Activision и Sledgehammer Games получилось не просто возродить классическую Call of Duty, но сделать один из лучших боевиков о Второй мировой и о Западном фронте вообще. WWII не боится выводить на первый план героев, а не саму войну, она под завязку полна правильных цитат и проходится на одном дыхании.

Честно говоря, мы не думали, что когда-нибудь скажем такое, но новая CoD должна быть в коллекции каждого, кто ещё помнит, что боевики от первого лица – это история про одиночное прохождение, а не про залипание в Сети. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– отличная сюжетная кампания;
– разнообразный игровой процесс;
– это кино больше о людях, нежели о войне.

**ОГОРЧИЛО:**
– мультиплеер для «реконструкторов»;
– странная локализация;
– наличие доната и прочих глупостей.

**ВЕРДИКТ**
Call of Duty: WWII – прекрасный выбор для тех, кто в шутерах ценит одиночную кампанию. Мультиплеер в этот раз уж слишком толерантен, зато одиночный режим лучше некуда.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**9,0**
«Великолепно»

# ASSASSIN'S CREED ИСТОКИ

## УБИЙЦА СВОБОДНОГО ВРЕМЕНИ

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

За всю историю серии **Assassin's Creed** не было ни одной игры, обошедшейся без серьёзных недостатков. Словно какое-то проклятье, серию вечно преследовали сценарные, геймплейные и технические проблемы – от однообразия заданий до багов с лицами персонажей. И, несмотря на долгий цикл разработки и смену концепции, «Истоки» тоже не сумели избежать неприятностей. К тому же здесь их даже больше, чем обычно.

Но значит ли это, что игра провалилась? Вовсе нет!

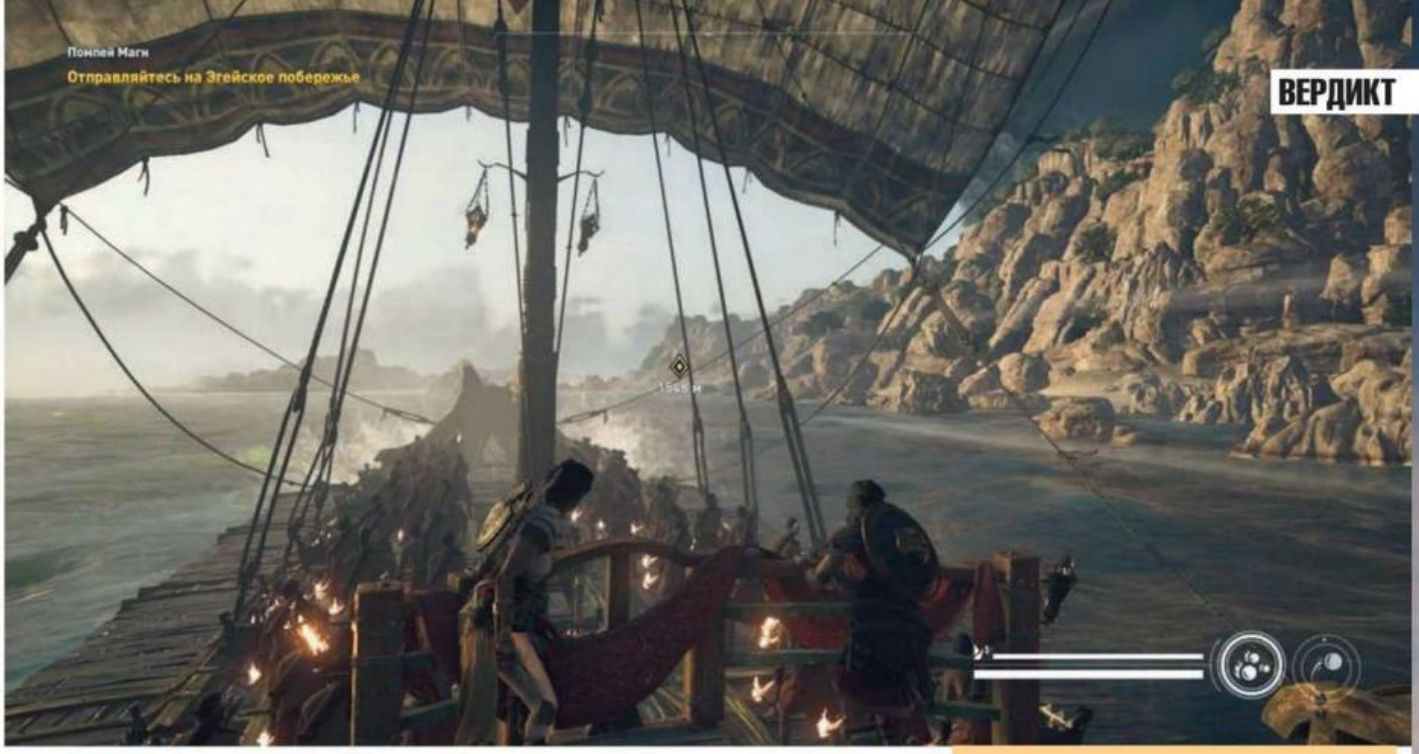
### СИЛА В ЦИФРАХ

«**Assassin's Creed Истоки**» не просто продолжает тему ассасинов – она сама та ещё «убийца»! Только не тамплиеров, а *вашего времени*. Удаётся ей это дело настолько ловко, что поначалу беды даже не замечаешь. Занятий здесь море: и фирменные вышки, и блокпосты, и бои на гладиаторских аренах, и охота, и гонки на колесницах, и даже исследование гробниц.

Но сердце игры – побочные квесты. Разработчики не зря утверждали, что черпали вдохновение в третьем «**Ведьмаке**»: каждое задание здесь – это простенькая, но хорошо прописанная история. Какие-то зарисовки сразу же забываются, какие-то врезаются в память не хуже, чем основные задания. Не каждый день ведь спасаешь священного крокодила, верно?

К тому же за выполнение квестов героя буквально забрасывают наградами: например, оружием разной степени редкости, типа и урона. У некоторых экземпляров бывают даже дополнительные характеристики вроде «исцеления» при попаданиях. Да и дополнительные очки опыта здесь тоже настоящий подарок. С новой ролевой системой, предлагающей целое дерево разнообразных навыков, развивать персонажа в кои-то веки интересно. Постоянно думаешь, что купить: возможность приручать зверей, дымовые бомбы или какой-нибудь добивающий удар в прыжке.

Всё это будит в игроке самого настоящего манчкина, который прилежно счи-



**ДРАКИ ОЧЕНЬ ПОХОЖИ** на те, что можно увидеть в третьем «Ведьмаке» или в Dark Souls – с кружением вокруг врага и перекатами

**КАК МЫ ИГРАЛИ:**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем.
**НА ЧЕМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** 30 часов.

тает цифры, а новым пунктам в инвентаре радуется как ребёнок. А происходит всё это «непотребство» настолько незаметно и по ходу дела, что до поры до времени подвоха почти не замечаешь. Побочные квесты часто приводят к вражеским лагерям или гробницам, которые в итоге зачищаются будто ненароком, а разная рутина до предела упрощена: ценный лут подсвечивается и собирается почти автоматически, нажатием одной кнопки. Даже лошадь можно заставить ехать к отметке на автопилоте, а в это время пойти заваривать чай.

Но есть одна вещь, портящая всё удовольствие. В определённый момент ты наконец устаёшь от открытого мира, решаешь продолжить основную историю... а сделать это не дают. Просто потому, что для главного квеста герой, оказывается, недостаточно силён. И этот «потолок» уровней – пожалуй, самое спорное решение в «Истоках».

Да, можно начать любой квест и попасть в любую область, но пройти их, скорее всего, не удастся. Даже самый доходящий зверёк отправит ассасина на тот свет парой-тройкой укусов, если у него будут показатели на три-четыре уровня выше ваших. О серьёзных противниках говорить вообще нет смысла: их не взять даже десятком ударов скрытым клинком.

После таких неприятных открытий приходится на время забыть о поисках правды и ещё несколько часов тратить на прокачку в побочных заданиях. А они, увы, теряют часть очарования, когда их навязывают силой.

## ИДЕАЛЬНОЕ УБИЙСТВО

Ещё один спорный момент – структура заданий. Поскольку теперь Assassin's Creed – ролевая игра, б*о*льшая часть поручений стала типичной для жанра: сбегай, убей, принеси. Почти все квесты (и главные, и побочные) сводятся к одному и тому же: куда-то отправиться, провести разведку или расследование, а потом устроить вылазку во вражеский лагерь.

**НАШЛОСЬ В «ИСТОКАХ»** место и для морских битв, и для гонок на колесницах

**КАЖЕТСЯ**, главный герой – единственный в Египте человек, готовый помогать людям безвозмездно

**В ГРОБНИЦАХ** можно найти немало интересного: например, легендарный клинок или палицу, которые будут усыплять врага одним ударом

**КРАСНЫЕ ИКОНКИ** над врагами намекают, что с крыши герою лучше не слезать

**РАЗРАБОТЧИКИ** перенесли в игру, наверное, все египетские достопримечательности, какие могли. В «Истоках» можно найти даже то, что в реальности уже давно не существует

В боевых заданиях игроков ждёт некое подобие песочницы, и вот здесь геймдизайнеров уже хочется похвалить. Хотя почти все аванпосты более или менее однотипны, сражаться каждый раз интересно – спасибо почти полной свободе действий и богатому арсеналу.

Один раз проберёшься через крыши, после чего втихую перестреляешь всех из лука. В другой попробуешь прокрасться по кустам и перебить всю стражу скрытым клинком. Отдельная тема – все эти дротики, бомбы и яды, с которыми можно спровоцировать уйму забавных ситуаций. Например, «зомбировать» бегемота и привести его прямиком в толпу противников – битва получится что надо. А ещё хорошо помогает Сену, ручной орёл-«дрон»: с ним можно в любой момент покружить над локацией, чтобы пометить врагов и полезные объекты.

Наконец, никто не запрещает ворваться на заставу верхом на верблюде прямо через ворота и устроить противникам кровавую баню. Тем более что боевая система действительно сделала шаг вперёд: схватки теперь завязаны не на контекстно-зависимые контратаки, а на «лёгкие» и «тяжёлые» удары, блоки, перекаты и парирования. Враги больше не атакуют по очереди и вообще не дают передохнуть: есть здесь и обычные солдаты, и ребята со щитами, и копейщики, и громилы с огромными секирами, и даже конные стрелки. И нападает вся эта разношёрстная банда, как правило, скопом.

В итоге приходится постоянно кувыркаться, заходить за спину, пытаться парировать многочисленные удары, пробивать вражеские блоки, а также по полной использовать одну из новых фишек – усиленные яростные атаки, которые открываются, стоит только заполниться шкале адреналина.

Ощущения от сражений сильно меняются в зависимости от выбранного оружия. Мечи, секиры, копья, булавы и луки дарят разные эмоции и диктуют свой стиль игры. В кои-то веки нормально заработал и дальний бой: луками можно как тихо снимать врагов издали, так и быстро отстреливаться прямо в разгар схватки. Отразил удар, отскочил подальше, выпустил в злодея пять стрел разом – получил огромное удовольствие!

Всё это, казалось бы, идёт только на пользу Assassin's Creed, но из-за масштабных перемен сильно пострадала зрелищность. Ни ярких постановочных экшеновых миссий, ни запоминающихся погонь здесь нет, а самое обидное, что в новой концепции не нашлось места и для изысканных убийств в стиле **Hitman**.

В конце концов, пострадало главное правило «тихого» убийцы – неожиданно атаковать, а потом скрыться. Теперь каждую ключевую цель после смертельного удара нужно дополнительно добить, что противоречит самой сути ассасинов.

## ПОСЛЕДНИЙ ФАРАОН

Единственное, к чему совсем не хочется придираться, – это место действия, Древний Египет. Да, из-за особенностей движка мир по-прежнему кажется слегка пластмассовым, жители всё ещё ведут себя странно, а сам Египет воспринимается скорее как декорация. Но это чертовски красивая декорация!

Пирамиды, роскошные древние постройки, гигантские статуи и росписи на стенах, живописная природа, гробницы – всё это здесь выглядит лучше, чем на иллюстрациях к учебнику по истории. К тому же нашлось место и для эллинистической культуры, и для римской, что, по сути, позволило разработчикам охватить сразу три вида сеттинга.

Но главное – даже не красоты, а именно истории этого мира. Почти все побочные задания раскрывают какие-то тонкости культуры и быта Египта. Нашлось место и проклятиям, и религии, и проблемам с бегемотами, и жестокостям тех времён. Причём последнее цепляет особо: главный герой игры – меджай, воин, обя-

**НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ** появляются и исчезают настолько часто, что их имена забываешь уже через несколько минут. И хотя некоторые личности всё же запоминаются, многим образам не хватает проработки. Лучше бы сценаристы работали на качество, а не на количество!

занный помогать гражданам своей страны. Так что по ходу сюжета вы насмотритесь самых разных ужасов.

В **Ubisoft** в этот раз решили не церемониться, и многочисленных персонажей вырезают из сюжета буквально пачками: тут тебе и сцены расправ, и пожары, и гибель от болезней. Не жалеют даже детей. Утопить в реке ребёнка – а почему бы и нет?! Мир жесток.

На фоне всех этих трагедий хорошо раскрываются характеры главных героев – меджая Байека и его жены, воительницы Айи. По ходу дела они сами переживают сильную боль, становятся свидетелями ужасающих событий, а порой даже оказываются вынуждены убивать прежде близких людей. Всё это не может не сказаться на их судьбах и в конце концов приводит к главному событию игры – созданию Братства ассасинов.

Поэтому, хоть первое время герои и кажутся скучными, у сюжета правда есть мощный стержень. Главное, что сам Байек выходит интересным персонажем: сильным, порой даже жёстким, но справедливым. У него всё в порядке с чувством юмора, а ещё он добр почти к любому встречному, особенно к детям. Такому в самом деле хочется симпатизировать, пусть он и чуточку не дотягивает до Эцио по части обаяния.

Правда, и тут не обошлось без обидных оплошностей: события увлекательны, герои запоминаются, но, как и в других проектах Ubisoft, многое подаётся сумбурно и рвано. Ролики часто заканчиваются недомолвками, захватывающие дух моменты прерываются экранами загрузки, а ещё сценарию сильно вредят «вынужденные перерывы» – когда приходится отправляться в открытый мир набивать опыт. За это время отдельные ключевые события успеваешь подзабыть, а атмосфера отчасти выветривается.

■■■

«Истоки» – отличная игра. Одна из лучших в серии. Она затягивает на долгие часы, умеет взять за душу сюжетом и крайне редко наскучивает. Но в ней попросту слишком много всего, а «много» – это далеко не всегда хорошо. Местами проект страдает от спорных решений, местами – от переизбытка контента и «цифр», а где-то просто из-за технических шероховатостей. Да и искусственно затягивать прохождение за счёт системы уровней – идея всё-таки дурацкая.

Но если все «игры-сервисы» будут такими же, как «Истоки» (с историями, атмосферой, прорвой занятий и проработанными мирами), то за будущее одиночного режима уже не так и страшно. ■

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ:**
Игра полностью переведена на русский, но и к тексту, и к озвучке есть претензии. Сам перевод часто коверкает смысл фраз, а голоса актёров порой рушат атмосферу.

**ПОРАДОВАЛО:**
– прилежно воссозданный Древний Египет;
– множество побочных историй;
– новая боевая система;
– сюжетная линия Байека, Айи и Братства;
– огромное количество самых разных занятий.

**ОГОРЧИЛО:**
– раздражающие ограничения по уровню;
– сумбурная подача сюжета;
– однообразные по геймплею задания;
– технические недочёты.

**ВЕРДИКТ**
Достойное возрождение серии, которое могло бы оказаться ещё лучше, не будь в нём спорных решений.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**8,0**
«Отменно»

# РАЗУМНОЕ НАЧАЛО

## СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВЫХ ЧАСОВ ИГРЫ

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

Такой серьёзной перезагрузки у серии **Assassin's Creed** не было давно: в **«Истоках»** разработчики добавили много новых механик и тонкостей, и с ходу разобраться в них может оказаться непросто. Специально для всех, кто не любит совершать в начале прохождения досадные ошибки, а потом пол-игры расплачиваться за них, мы написали это руководство. Советы по новым правилам боя, крафту и прокачке – в одной статье.

### НОВЫЙ ОПЫТ

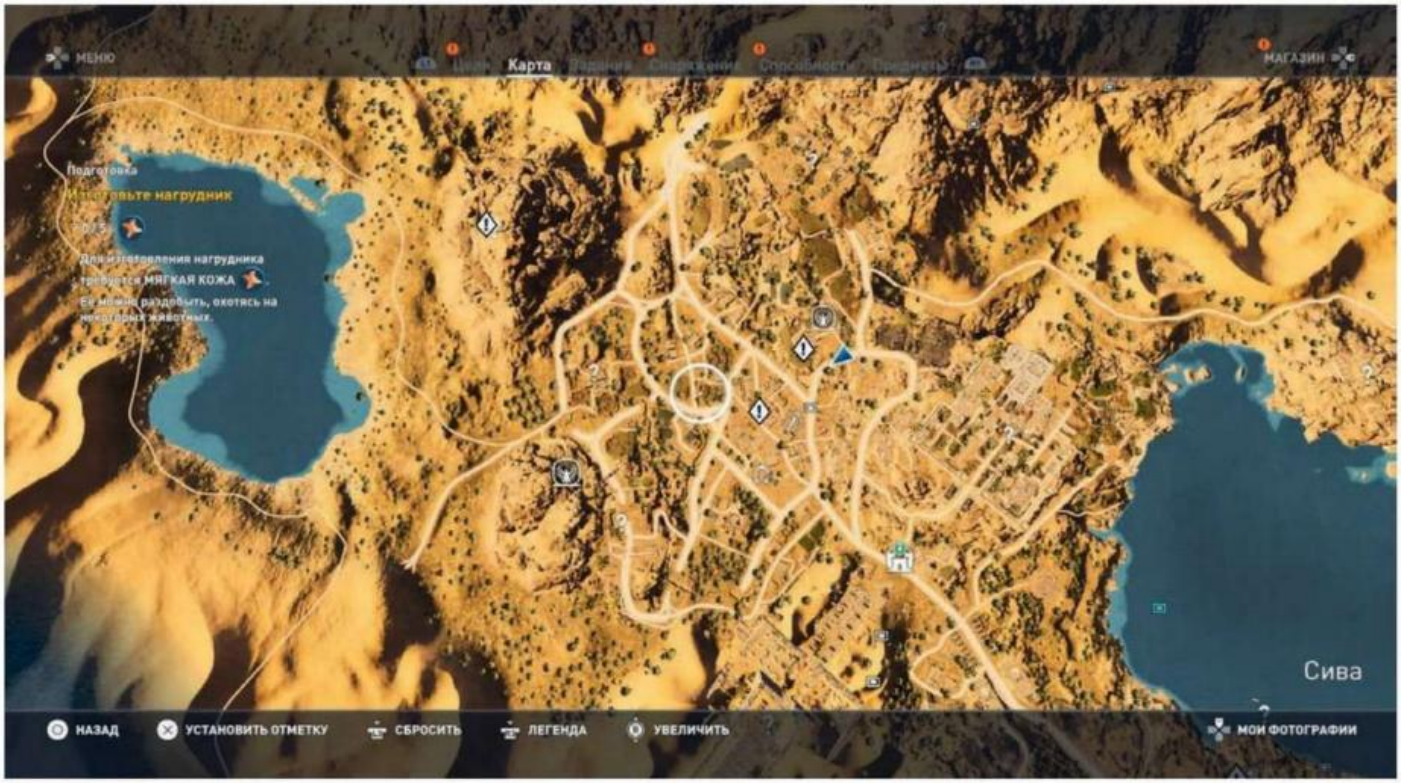
Одно из главных нововведений «Истоков» – порог опыта для большинства сюжетных заданий. Да, вас всё равно допустят к квесту, даже если он рассчитан на игрока десятью уровнями старше. Но выполнить его – что вполне закономерно – помешают крайне опасные и живучие враги.

К счастью, опыт здесь зарабатывать относительно легко и даже приятно – по крайней мере, первое время. Главные источники очков XP – основные и побочные задания. И хотя благодаря неплохим сценариям их увлекательно проходить, времени на это уходит много, а процесс развития персонажа всё-таки хочется чуток ускорить.

**ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ** в новой части не особенно разнообразны в отношении геймплея, но радуют в сюжетном плане

Чтобы быстрее прокачаться, старайтесь проходить все доступные активности сразу как наткнётесь на них, чтобы потом не возвращаться в уже изученные места. Не отвлекайтесь раньше времени на манящие знаки вопроса в километрах от вас – просто решайте задачи, попавшиеся по дороге к сюжетной цели. Не бойтесь прервать основной квест или выйти за пределы зоны: все миссии теперь работают в ролевом формате, так что можно взять хоть все одновременно и постепенно закрывать те, что попадутся на глаза.

Если вы вдруг окажетесь во вражеском лагере, не поленитесь убить капитана и найти спрятанные сундуки с сокровища-




**«ВОПРОСИКОВ» НА КАРТЕ МНОЖЕСТВО**, но целенаправленно обходить их все – самый простой способ устать от игры. Интересные квесты вы, скорее всего, и так не пропустите

**РАЗЛИЧНЫЕ ДРОТИКИ И БОМБЫ** – по-прежнему самый простой способ расправиться с более сильным противником

**КОМБИНИРОВАТЬ СТЕЛС И ЭКШЕН** – всё ещё лучший способ получить удовольствие от игры

ми – это займёт пару минут, зато за зачистку локации вас щедро вознаградят очками опыта. Убийство редких животных – тоже прибыльное занятие, не отнимающее много времени. А там, глядишь, и побочный квест удастся выполнить.

**Важно!** Постарайтесь как можно раньше открыть способности, дающие дополнительный опыт за определённые действия: например, за те же скрытые убийства. Это всё же Assassin's Creed, убивать придётся часто, поэтому такое вложение окупится очень быстро. И чем раньше его сделать, тем быстрее пойдет прокачка.

К слову, о развитии персонажа. В «Истоках» лучше сразу осмотреть все ветки навыков и наметить путь прокачки заранее. На наш взгляд, кроме упомянутых ускорителей набора опыта на ранних этапах пригодится слот под второй лук (чтобы на ходу менять стиль боя), а также способность к медитации (чтобы подождать до утра или вечера), парирование ударов, регенерация здоровья в сражении и усыпляющие дротики.

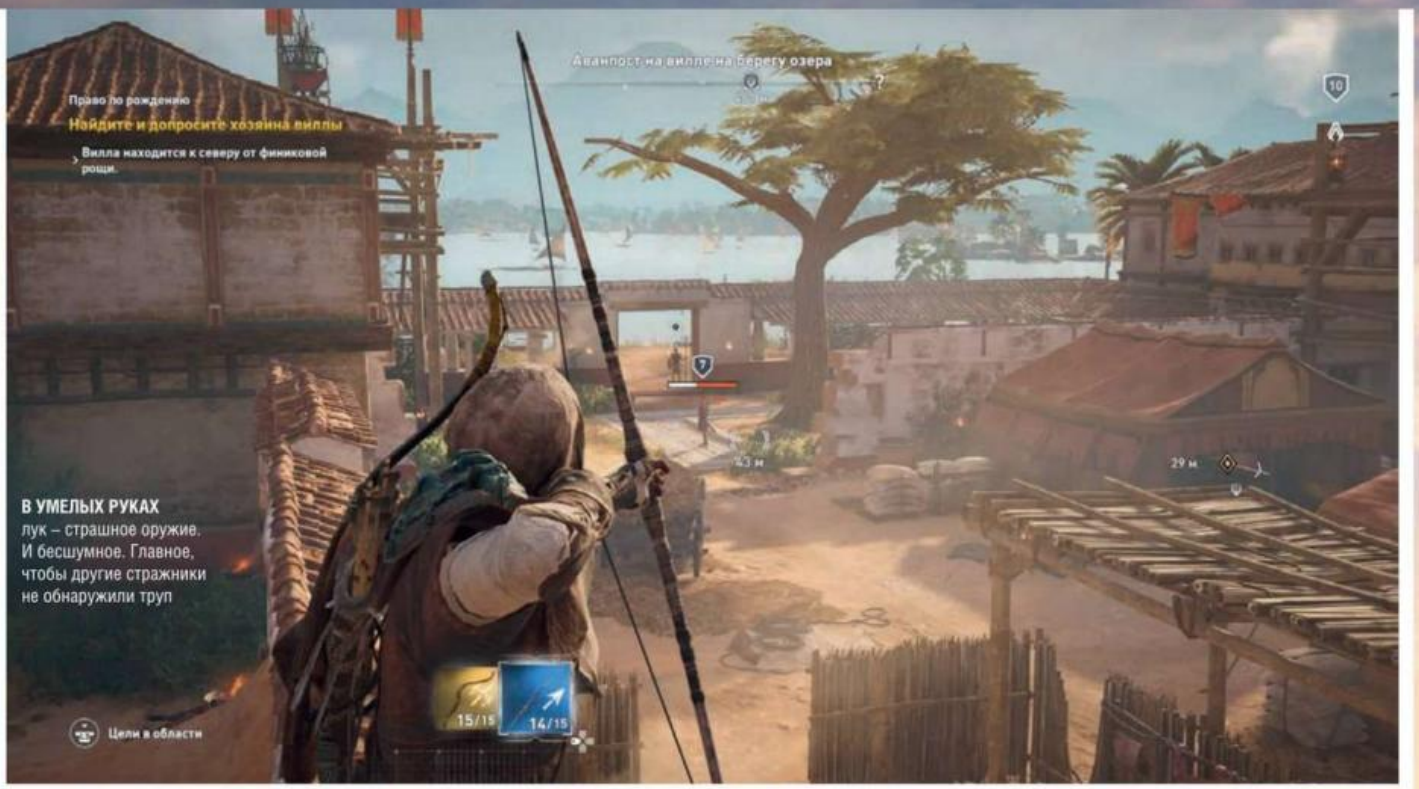
Эти дротики особенно ценны: они дают возможность «вырубать» даже тяжёлых противников, после чего тех можно легко добить. Более серьёзные враги и боссы так просто не уснут, но и в их случае дротики позволят на время «обезоружить» оппонента и нанести ему несколько мощных ударов. Кроме того, именно эта способность открывает доступ к ядам и приручению животных, что тоже приносит немалую пользу.

## ПЕРЕД БОЕМ

Почти каждое «боевое» задание предлагает нам пробраться в кишащую врагами область и кого-нибудь там убить. Как правило, никаких дополнительных условий игра не ставит: стражу можно хоть поголовно перебить, хоть вовсе не тревожить, а к самой цели наверняка ведёт сразу несколько путей.

Но разведка понадобится в любом случае. Для этого главному герою вручили орла, выполняющего здесь функции дрона: осмотреть локацию с высоты птичьего полёта, обнаружить цель, пометить важные объекты и противников. А если открыть определённое умение, то птица сможет даже оглушать стражу.

Если вы уверены в своих силах, можно, конечно, сразу идти напролом, но «тихий» вариант предпочтительнее. Здесь можно дать сразу несколько советов. Во-первых, помните, что некоторые цели передвигаются по локации, и зачастую имеет смысл дождаться их где-нибудь на окраине, где почти нет стражи. Ещё один способ избежать неприятностей – помедитировать пару часов и выйти на задание ночью. В некото-




**В УМЕЛЫХ РУКАХ** лук – страшное оружие. И бесшумное. Главное, чтобы другие стражники не обнаружили труп

**ЗДЕСЬ БЛОК** не даёт 100% защиту, а останавливает лишь слабые удары с той стороны, куда смотрит герой. Перекаты и уклонения тоже помогают далеко не всегда – всё зависит от направления атаки противника

**В ОТДАЛЁННЫЕ МЕСТА** необязательно ехать самому – не зря у героя есть ручной орёл. В его облике всегда можно быстро слетать на разведку и посмотреть, есть ли «где-то там» что-то интересное

рых лагерях враги ложатся спать, в это время легче избежать неприятностей.

Также в «Истоках» куда реже, чем в предыдущих частях, охраняются крыши, так что по возможности занимайте позицию на высоте и первым делом «снимайте» из лука всех одиноких противников. При этом важно следить за шкалой, которая показывает, умрёт враг с одного попадания или нет: если не уверены, что одного выстрела хватит, с атакой стоит повременить.

Подбирать позицию для стрельбы стоит с умом: надо, чтобы подходов к ней было немного, а существующие легко простреливались, – так вы успеете убить больше всего врагов, если поднимется тревога и толпа помчится на вас. Позиция эта должна быть на возвышенности, при стрельбе из кустов ассасина быстро заметят.

Есть здесь и разные «дополнительные возможности», их можно найти с помощью орла. Так, например, лучше сразу установить ловушку у сигнального костра: как только враги попытаются его зажечь и вызвать подкрепление, их «обрадует» неприятный сюрприз. Иногда в лагерях можно найти клетки с дикими животными или пленниками, которые после освобождения наведут шороху в тылу врага. Ну и, конечно, не стоит забывать про скрытые входы-выходы и кувшины с горючим, легко взрывающиеся от огня.

## АГРЕССИВНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Бой тоже имеет свою специфику. Разработчики отошли от старой однокнопочной системы с контратаками: теперь боёвка напоминает, скорее, драки в **Dark Souls** или третьем «**Ведьмаке**», где важно блокировать удары, вовремя уворачиваться и постоянно двигаться.

Соответственно, стратегии работают схожие: слабые удары можно блокировать, а от сильных, когда оружие врага загорается красным, лучше уклоняться. Да и самих врагов (особенно если у них есть щит) атаковать стало куда труднее. Их блок, конечно, можно пробить, но лишь «медленным» ударом, во время которого противники часто успевают серьёзно ранить героя. Так что лучшая стратегия – кружить вокруг оппонента, пока не удастся зайти ему за спину. Или парировать атаки: если вовремя отразить удар, враг на какое-то время станет уязвимым.

Если врагов много, важно правильно расставить приоритеты. Противники бывают разных типов: обычные «шестёрки», солдаты со щитами, тяжеловесы с булавами, лучники, конные бойцы, копейщики и так далее. Первым делом надо уничтожать лучников и конницу, а следом – без-

**В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТИПА** выбранного оружия сильно меняются и набор движений, и урон, и динамика боя в целом. Так что поэкспериментируйте и подберите то, с чем будет удобнее всего

защитных врагов попроще, чтобы не отвлекаться на них во время схваток с тяжеловесами. При этом в начале сражения лучше не фиксировать прицел на ком-то из солдат, а просто бежать и бить, так как уклоняться от ударов во время спринта куда легче, чем в боевой стойке.

Важно уметь вовремя переключаться между разными типами оружия: луки здесь, например, бывают скоростные, боевые (стреляют сразу несколькими зарядами) и охотничьи (дальнобойные). У ближнего оружия тоже много вариаций: от коротких мечей до копий, позволяющих держать дистанцию. Всегда прикидывайте, какой вид оружия подойдёт для конкретного боя, и заранее кладите эти варианты в запасные слоты экипировки.

И никогда не забывайте, насколько эффективен здесь лук. Во-первых, стрелы можно усиливать: поджигать, подойдя к костру (надо направить на него лук) или бросив перед собой факел (направленные на него снаряды тоже загораются).

Во-вторых, если постоянно двигаться или стрелять, например, со спины верблюда, то меткий лучник может выйти из неравного боя почти невредимым. Ну и, конечно, помните, что во время полёта стрелы подчиняются физическим законам, так что на дальних дистанциях имеет смысл целиться чуточку выше.

## ОРГАНИЗАЦИОННЫЕ ВОПРОСЫ

В самом конце – о маленьких, но иногда не самых очевидных деталях. Первое: понравившийся меч, лук или секиру необязательно сразу же менять на что-то с характеристиками повыше – почти любое оружие можно улучшить у кузнеца за сравнительно низкую плату. С ростом уровня персонажа становятся доступны и новые улучшения, так что имеет смысл навещать оружейника почаще. А чтобы на всё это добро хватало денег, не забывайте продавать ненужное барахло – его в карманах героя оседает немало.

Ещё один важный совет – не игнорируйте вышки. Да, тут они уже не так важны, как прежде, но открывают точки для быстрого перемещения. А это позволит вам моментально вернуться в другую часть Египта ради пропущенного побочного квеста, например. Впрочем, даже «длинные» путешествия здесь можно и нужно упрощать. Если по заданию требуется отвезти куда-то чьё-нибудь тело, его всегда можно положить на своего верблюда или лошадь. Транспорт здесь достаточно быстрый и, кстати, может доставить до пользовательской отметки почти на «автопилоте», без вашего участия, – надо лишь зажать одну кнопку.

■■■

Возможно, кому-то эти советы покажутся очевидными, но нам на самом старте игры они не помешали бы точно. А ведь именно тем, кто только готовится открывать для себя мир «Истоков», и предназначена данная статья. ■

# ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В ДОЛИНЕ НИЛА

## ПРОВОДИМ ВРЕМЯ С ПОЛЬЗОЙ И В УДОВОЛЬСТВИЕ

**АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ**

Открытый мир в **«Истоках»** ухитряется затягивать игрока на долгие часы внесюжетных приключений. Секрет прост: разработчики из **Ubisoft** создали чёткую мотивацию для длительных побочных приключений и не поскупились на награды для терпеливых и упорных.

### ЗАЧЕМ И КАК

Позабыть о предписанной сюжетом мести и радостно топтать пески нильской долины нас побуждает мощная как никогда ролевая составляющая. Если бы «Истоки» стали первой частью франшизы, о ней говорили бы не иначе как о новом ролевом боевике. Но египетские похождения бесстрашного Байека до сих пор по инерции проходят по ведомству приключенческих экшенов.

А главного героя меж тем необходимо вдумчиво и основательно прокачивать, открывая полсотни колоритных навыков. Любые успехи, сюжетные и второстепенные, приносят очки опыта, а без повышения уровня вы попросту не сможете взяться за очередное задание. То есть сможете, но после десятой смерти от небрежной зуботычины пожмёте плечами, ругнётесь, всплакнёте и отправитесь набираться опыта.

Изучать карту с обильной россыпью значков нас побуждает и разносторонняя экономическая система. Добытые упорным трудом монеты всегда есть куда вложить. Египет, что древний, что современный, немыслим без торговцев, и внутриигровые дельцы предложат вам всё что нужно и даже больше. К примеру, за кругленькую сумму в три тысячи драхм вы можете приобрести сундук Хека – местный вариант лутбоксов. Если не хочется отдавать кровно заработанные, можно получать сундуки за выполнение ежедневных испытаний. Внутри вас будет ждать особо ценный клинок... или полная ерунда – как повезёт.

Можно заглянуть в лавку портного и одеться с иголочки за наличный расчёт (выгода – сугубо эстетическая), а кузнец за ваши деньги улучшит любимые щит и копьё. В итоге те, кто пытается дойти до финальных титров по кратчайшему пути, так и останутся нищими и оборванными меджаями. А все приятные возможности игры достанутся обеспеченным и в меру меркантильным ассасинам.

Оружие тут представлено множеством видов и форм, да и экзотических инструментов древнего диверсанта тоже хватает. Таким образом разработчики побуждают нас искать собственный стиль игры. А чтобы заполучить самые приятные, эффективные и просто симпатичные вещички, придётся как следует потрудиться.

Из ролевых игр же в Assassin's Creed впервые забрела полноценная система крафта. Некоторые материалы достаточно редки, но улучшенный нагрудник увели-

чит запас здоровья, а апгрейд для скрытого клинка позволит мгновенно побеждать даже самых сильных оппонентов.

Уже на среднем уровне сложности игра бросает достойный вызов. Перед серьёзными врагами должен встать подготовленный страж-меджай, а не юнец, неуверенно тискающий геймпад.

## ЛЮБОПЫТСТВО И СТРАСТЬ К СОБИРАТЕЛЬСТВУ

Просторную территорию стоит обойти или объехать на верблюде хотя бы в режиме экскурсии. Игра поощряет очками опыта даже сам факт визита в новую локацию. А за любым вопросительным знаком скрывается какое-нибудь испытание. Отметим, что Байек лазает как обезьяна почти по любой поверхности, – с Альтаиром и Эцио подобные фокусы не проходили, покорение высоты у них иногда превращалось в замысловатую задачу.

Точки обзора – визитная карточка франшизы – по-прежнему приглашают взобраться повыше, насладиться панорамой и смачно плюхнуться в кучу листьев. Раньше после такого действия мы обнаруживали пару-тройку новых ларьков и другие полезные места в городе. Теперь же мы вдобавок получаем очки опыта и улучшаем восприятие своего крылатого питомца Сену. А главное, синхронизация на точке обзора открывает возможность быстрого перемещения к данной точке из любого уголка карты. Очень удобно, учитывая размеры местной «песочницы».

Активация шестого чувства Байека (точнее, эксплойта, которым пользуется оператор «Анимуса») подсветит в ограниченном диапазоне все интерактивные предметы. Запасливые египтяне прячут монеты в любой старый кувшин, а потом, видимо, забывают о заначке, так что кражей наше собирательство никто не назовёт. Часто в бесхозных сундуках можно найти очередную саблю со средненькими параметрами. Такое оружие вы вольны в любой момент разобрать на материалы для крафта – или продать ближайшему торговцу.

Гарнизоны врага и лагеря разбойников отныне стали объектами для необязательных заданий. Можно устранить стражника на входе, проникнуть внутрь, набедокурить, стащить что-нибудь и со зловещим хохотом слинять через окно. Но для упорных игроков в лагере неприятеля найдётся сразу несколько заданий. Например, ликвидировать командира, отыскать сокровища и освободить пленных. После их выполне-

ния локация будет засчитана как пройденная, а вам достанется призовой опыт.

## ДАЙТЕ МНЕ САЙДКВЕСТ!

Побочные задания в «Истоках» вызывают в памяти третьего **«Ведьмака»** и даже первую **«Готику»**. Они часто состоят из нескольких этапов и иногда приводят к неожиданным итогам. Механика привычная: размахиваем оружием, ищем пропажу или несём раненого на могучих плечах (или на ещё более могучей спине ездового зверя).

Но обставлены и поданы многие из них со вкусом. Например, одного пьяного персонажа нужно вытащить с крохотного клочка суши, вокруг которого кишат крокодилы, а потом помочь ему в щекотливом деле с «налогом на девственность».

К тому же за побочные миссии мы получаем очень много опыта. Если за убийство злобной гиены даётся лишь три очка, то за отвоёванный питьевой ручей – все шестьсот.

Частенько внутри одной необязательной миссии можно найти скрытый дополнительный квест. Например, в захваченном бандитами храме вас будут ждать связанные жрецы. Тут ваша внимательность принесёт солидные дивиденды – если их освободить, награда за квест удвоится. А прирезав капитана какого-нибудь гарнизона, вы можете помочь угнетённому кузнецу снова открыть свою лавку. Ещё и подарок от него за это получите.

Обращайте внимание на предупреждения насчёт слишком высокого уровня миссии. Если ваш боец 10-го уровня, а вы хватанёте квест 15-го, то в разгаре, казалось бы, лёгкого задания вас может ждать местный Будулай, который умыкнёт вашу квестовую лошадь, а вы его даже поцарапать не сможете – уровень-то низкий.

## ОСОБЕННОСТИ ЕГИПЕТСКОЙ ОХОТЫ

Фауна египетских земель богата и разнообразна. Рядом с населёнными пунктами пасутся стада газелей, козлов и другой живности. Верный лук и острый глаз принесут вам очки опыта и материалы для улучшения снаряжения. К тому же многие охотничьи трофеи можно выгодно продать. Ваша ручная орлица Сену, умница и незаменимая помощница, подсобит в охоте без лишних указаний, выслеживая добычу и атакуя дичь помельче.

На просторах Египта есть логова особенных животных и птиц. Именно в них обитают самые злобные стервятники и самые толстые бегемоты. За удачную охоту в логове вы получите премиальное вознаграждение – и шанс обшарить зачищенную территорию. Скажем, в логове гиен наверняка найдётся парочка разорванных в клочья сборщиков налогов.

Как и в реальной Африке, самый страшный зверь в игре – милый с виду бегемот. На суше от этого гиганта ещё можно спастись (взобраться на дерево, например). Но в воде бегемот коварен и беспощаден.

## ЖИЗНЬ В ДВИЖЕНИИ

Чем больше внимания вы будете уделять дополнительным активностям, тем более сильным воином станете к финалу. Увидели на перекрёстке статую тирана Птолемея? Акт вандализма принесёт заветные XP. Обнаружили в пустыне круг камней? Сделайте паузу, погрузитесь в воспоминания и расставьте по местам созвездия. Это тоже поможет развить персонажа. Набрели на александрийский ипподром? Участвуйте в скачках! Наконец, арена всегда к вашим услугам, если захочется выпустить пар и проверить свои силы.

И как же без знаменитых египетских гробниц! Их в игре много, и, если порыскать по мрачным подземельям, вы выйдете наружу достаточно богатым типом. А Сену с высоты своего полёта поможет отыскать тайные входы и другие интересные места. И вообще – не стоит давать вашей птичке скучать. Посылайте её на разведку даже там, где, кажется, ничего интересного быть не может.

Приключений на суше недостаточно? Ничего, Байек плавает немногим хуже Ихтиандра. Воды Нила и Средиземного моря полны сокровищ. Затопленный храм не придётся искать наугад, все интересные подводные объекты отмечены на карте. А вдоль берега курсируют триремы ненавистных вельмож. С ними разговор короткий – подплыли, взобрались на борт и обчистили судно.

Есть и своя онлайновая составляющая. В некоторых местах на карте видны значки-фотографии – их сделали другие игроки. Вы можете оценить удачный ракурс и отметить старания фотографа. А иногда Байек натыкается на тела меджаев, убитых бандитами. Так нам предлагают отомстить за гибель других пользователей – выследить в подворотнях преступников и покарать их за соответствующее вознаграждение.

■■■

Тех, кто проникся египетскими красотами, будет тяжко оттащить от экрана, пока удобный игровой журнал ломится от обилия заданий. Вот на рынке нарисовался охотник за головами – кстати, вас ищет. А вот вдали хлопает парусом величественная трирема, на её палубе громоздятся клетки со львами, которых страсть как хочется натравить на матросов. А вот вы разжились легендарным чудо-луком: пять стрел зараз выпускает! Нужно срочно испытать, например – вон на той банде мошенников из пустыни.

Так что приключенческая составляющая Assassin's Creed: Origins определённо удалась – занятий в долине Нила хватит на всех. ■

**ЖАНР** Аркадные гонки **РАЗРАБОТЧИК** Ghost Games **ИЗДАТЕЛЬ** Electronic Arts **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i3 6300 3,8 ГГц, 6 ГБ, 2 ГБ видео

# NEED FOR SPEED: PAYBACK

## ЖАЖДА МИКРОТРАНЗАКЦИЙ

**ПАВЕЛ БОКАЙ**

Если во время просмотра трейлера у вас просто возникало чувство дежавю, то во время прохождения **Need for Speed: Payback** с каждой новой деталью сюжета и открытием части игровых фишек вы все явственнее будете осознавать, что видите перед собой игровую адаптацию серии фильмов «Форсаж». Игра стремится всеми силами это подчеркнуть.

Проще будет назвать то, что не копирует Need for Speed: Payback. Главный герой чуть ли не один в один Брайан О'Коннор, отдельные миссии почти полностью повторяют происходящее в лентах и, что совсем уж глупо, в прошлых играх серии. Снова под нашим контролем главные герои, у которых отобрали всё и которые стремятся «освободить» город от большого зла, одерживая победу за победой...

И всё бы даже, наверное, ничего (хотя я не говорю, что всё вышеописанное можно просто списать), но к этому добавляются откровенно халтурно прописанные диалоги, пустые и почти не раскрытые персонажи, нулевая мотивация, куча продакт-плейсмента, глупые шутки, рассчитанные разве что на школьников, и постоянные попытки сделать из аркадного гоночного симулятора дешёвый боевичок со slo-mo и взрывами. И если бы это были все минусы...

### ПОД ЯРКОЙ ОБЁРТКОЙ

Ладно, давайте передохнём и взглянем на светлые стороны: их не так много, но они

есть. Визуально игра по-настоящему очаровательна. Рассветы, закаты, блики солнца, горы, пыль, что реалистично оседает на машине, дорожное покрытие, леса, пустынные деревеньки, просёлочные дороги и мегаполис а-ля Лас-Вегас – в игре много вещей и мест, которые хочется увидеть и запечатлеть. В наличии и воистину огромная карта, где можно вдоволь накататься и насладиться духом окружающего мира – ночью и днём. И всё это без проседаний на стабильных 60 fps.

Ставший уже нормой для гонок «фоторежим», знакомый нам по **Gran Turismo** и **Project Cars**, есть и здесь. Со всеми классическими наворотами: фильтры, дистанция фокуса, коррекция экспозиции, наклон камеры, размытие, яркость, контрастность и прочее. Словом, всё, что нужно, чтобы удовлетворить своего внутреннего фотографа. И это вторая вещь, ради которой хочется кликнуть на значок NFS: Payback на рабочем столе.

Третья – конечно же, тюнинг, за ним можно провести в гараже долгие часы. Неплохим решением оказалась и интеграция с сообществом, откуда можно быстро накачать себе скинов для машины, созданных

**РАЗНООБРАЗИЕ ЛОКАЦИЙ** и маршрутов приятно поражает. Особенно шикарно всё выглядит ночью

**ПОЛ УОКЕР ЖИВ** и снова на своем любимом Nissan Skyline R34! Хотя, конечно, какой Пол – так, уокерозаменитель...

**СИМУЛЯТОР** детектива внутри моей Need for Speed? Ух ты!

такими же игроками. Или же можно потратить полдня на то, чтобы соорудить собственный шедевр и поделиться им в надежде, что он понравится широким массам.

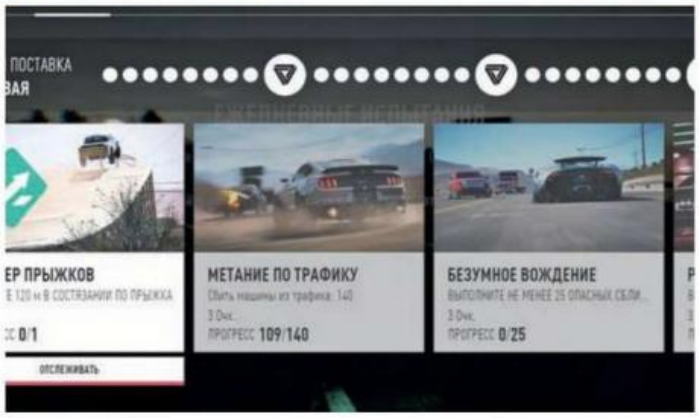
Вариантов тысячи: сотни форм, наклеек, надписей, текстур. Всё это масштабируется, изменяется, перетаскивается в любую часть машины, включая стекла. Да, это тоже уже не так ново, по крайней мере планка качества в этой области держится твёрдо.

На этом наша минутка радости завершается, и мы возвращаемся во тьму. Если в ваших тёплых воспоминаниях весь тюнинг просто открывался с прогрессом и всё было радостно и просто, то теперь для каждого внешнего украшения придётся искать определённые испытания и выполнять их: прыгни на 100 метров три раза, заверши 5 фотоловушек и так далее.

Вариантов много... как и испытаний, разбросанных по всей карте. И некоторые из них окажутся отнюдь не лёгкой гоночной прогулкой. Добрую половину игры вы запросто можете кататься без возможности поменять спойлер и бампер. Очевидно, что это решение направлено на то, чтобы искусственно продлить игровую сессию и принудить игрока исследовать мир, даже если он этого не хочет.

## ОДНИМ СЛОВОМ – EA

После завершения ключевых гонок так называемый «босс» поделится местополо-



**ЛИБО ПРОХОЖДЕНИЕ** одних и тех же гонок по несколько раз, либо извольте раскошелиться на поставки, чтобы улучшаться дальше!

жением «реликвии» – легендарной машины, от которой остался лишь гнилой кузов.

Если вы раскатали губу на то, чтобы быстро обзавестись новенькой красоткой, придержите коней: сначала нужно найти саму локацию по «подсказке» в виде кусочка карты с обведённым кружком, а затем повторить действие еще четыре раза в разных частях мира, накатать ещё пару-тройку часов в попытках понять, за каким камнем валяется очередной металлолом, и только после этого в вашем распоряжении окажется стоковая модель. А чтобы она засияла яркими красками и смогла дать фору автомобилям высокого уровня, в неё нужно будет ещё вложиться.

Кстати, о финансах. Если вы счастливый обладатель комплекта предзаказа, то первое время с местными долларами не будет проблем, а вот ближе к середине игры...

Чтобы оценить боеспособность машины, разработчики ввели своеобразный показатель, как в **Destiny 2**, отвечающий за уровень автомобиля. Если разницу в пятнадцать-двадцать уровней ещё можно худо-бедно вытянуть умением, накопленным за бессонные ночи прохождения старых частей, то отрыв в несколько десятков, скорее всего, будет означать, что вам предстоит проглотить много пыли.

Уровень автомобиля повышается с помощью «скоростных карт», которые выдаются в случайном порядке за завершение гонки, покупаются за те же деньги в мастерских и разыгрываются рандомом за купоны обмена. Денег станет не хватать. И тут на помощь приходят лутбоксы.

С лутбоксами в NFS: Payback вообще забавная история. Они тут называются «поставками», и, в принципе, их можно получать за выполнение всё тех же заданий и улучшение водительских навыков, но, если вы хотите хорошенько ускорить прогресс, извольте раскошелиться на «очки скорости», за которые и приобретаются поставки, а затем за валюту покупайте «карты скорости» в мастерских.

В поставках содержатся случайные украшения, карты обмена и игровая валюта. В украшениях вы найдёте неоновые лампы, гудок (зачем?), гидравлическую подвеску, цвет нитроускорителя и цвет дыма из-под колёс. Да, всё это заметно выделяет машину, но вместо того, чтобы дать игрокам свободу выбора и кастомизации, EA насильно урезают возможности, чтобы побудить людей либо гриндить, либо пробежаться по всем прелестям микротранзакций. Чтобы игроку жизнь совсем мёдом не казалась, для каждого типа гонок (погоня, дрифт, дрэг, офф-роуд и гонка) с вероятностью в 90% потребуется своя машина.

Что это означает? Ещё больше гринда по уже десятки раз пройденным гонкам, чтобы купить машину, ещё чуть-чуть гринда, чтобы повысить её уровень за деньги с помощью скоростных карт, и ещё немного гринда, чтобы она не выглядела как безвкусная груда металла на колёсах. Мало? Открыть новый гараж поближе к точкам сюжета? Плати! Даже скоростные путешествия, экономящие время на длительные переезды, – и те открываются за игровые деньги, добывающиеся потом, кровью и стёртыми покрышками.

**САМА ПО СЕБЕ ДУЭЛЬ**
выглядит довольно забавно. Особенно забавно то, с каким преимуществом мой монстр в итоге победил

**О ЛОКАЛИЗАЦИИ**
Игра целиком на русском языке, с обилием англицизмов. Голос «куратора» – явный перебор.

**КАК МЫ ИГРАЛИ**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем
**НА ЧЁМ:** Xbox One
**СКОЛЬКО:** 15 часов

## КИРПИЧИ НА КОЛЁСАХ

Наверное, можно было бы отчасти и сгладить весь негатив, если б управление машинами доставляло удовольствие. К несчастью, и это NFS: Payback умудрилась спустить на тормозах.

Дрифт из рук вон плох. Увести машину в хоть сколько-нибудь контролируемый цепной занос и рассчитать последующую траекторию на асфальте почти нереально, зато вне дороги промедление в вывороте руля чуть ли не разворачивает машину на 360 градусов.

Во время гонки с набором скорости создаётся ощущение, что автомобиль превращается в кирпич, переставая слушаться руля. Более или менее комфортно ощущаешь себя на монструозном Ford F-150 Raptor на офф-роуде или же во время драга, который в принципе сложно испортить. Покатушки на стандартных кольцевых гонках ощущаются... ни хорошо, ни плохо, если не пытаться играть в короля дрифта в попытках понять, как эта система тут работает.

В погонях же использовано всё лучшее из серии **Burnout**: пластилиновые полицейские и slo-mo-takedown-камера, которую мы все уже прекрасно знаем. При этом наши противники в обычных гонках традиционно сделаны из гранитных плит. А от слащавого женского голоска «куратора», зачитывающего новости на радиоканале для гонщиков, тошнить начинает где-то с пятой реплики. Крепитесь.

■■■

Игроки вступили в эпоху микротранзакций и смещения приоритетов в сторону потенциальной дополнительной прибыли с игры, будь то **Star Wars Battlefront 2**, где ситуация с фармом дошла до смешного, или новый Need for Speed, в котором почти ничего не осталось от того святого, что некогда покорило наши сердца. ■

**ПОРАДОВАЛО:**
– богатые возможности по кастомизации;
– большой открытый мир;
– хороший фоторежим;
– возможность поделиться как эффектным стилем машины, так и памятным скриншотом с сообществом.

**ОГОРЧИЛО:**
– повсеместные микротранзакции!
– принуждение к гринду при нежелании тратить реальные деньги;
– клишированный сюжет и герои;
– непредсказуемое поведение автомобилей во время езды.

**ВЕРДИКТ**
При взгляде на огромные пустынные равнины, ночные шоссе и выразительные работы сообщества где-то внутри ещё теплится надежда. Но у нас её уже не осталось. Лучше поиграйте в **Forza Motorsport 7** или какой-нибудь **Gran Turismo**.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**
**5,5**
«Сносно»

**ЖАНР** Экшен **РАЗРАБОТЧИК** EA DICE **ИЗДАТЕЛЬ** Electronic Arts **МУЛЬТИПЛЕЕР** Сеть, сплитскрин
**ПЛАТФОРМА** PC, PS4, Xbox One **НЕОБХОДИМО** Intel Core i5 6600K, 8 ГБ, 2 ГБ видео

# STAR WARS BATTLEFRONT II

## СКАЗКА ИЗ ДАЛЁКОЙ-ДАЛЁКОЙ ГАЛАКТИКИ

**ЕВГЕНИЙ ВАСИЛЬЕВ**

Для игроков старой школы название **Battlefront** – это своего рода тайная скрижаль, прочтя которую можно узнать, как в середине нулевых на прилавках появился один из лучших клонов **Battlefield**. Обладающая схожей механикой серия стала на удивление популярной...

Да настолько, что вышедшая два года назад Battlefront от компании **DICE** вызвала просто бурю критики со стороны ортодоксальных поклонников франшизы. Игру сравнивали с условно-бесплатными поделками (ох, знали бы они, что **EA** провернёт с сетевым режимом BF2!), жаловались на отсутствие одиночной кампании, но отмечали превосходную графику и великолепный дизайн.

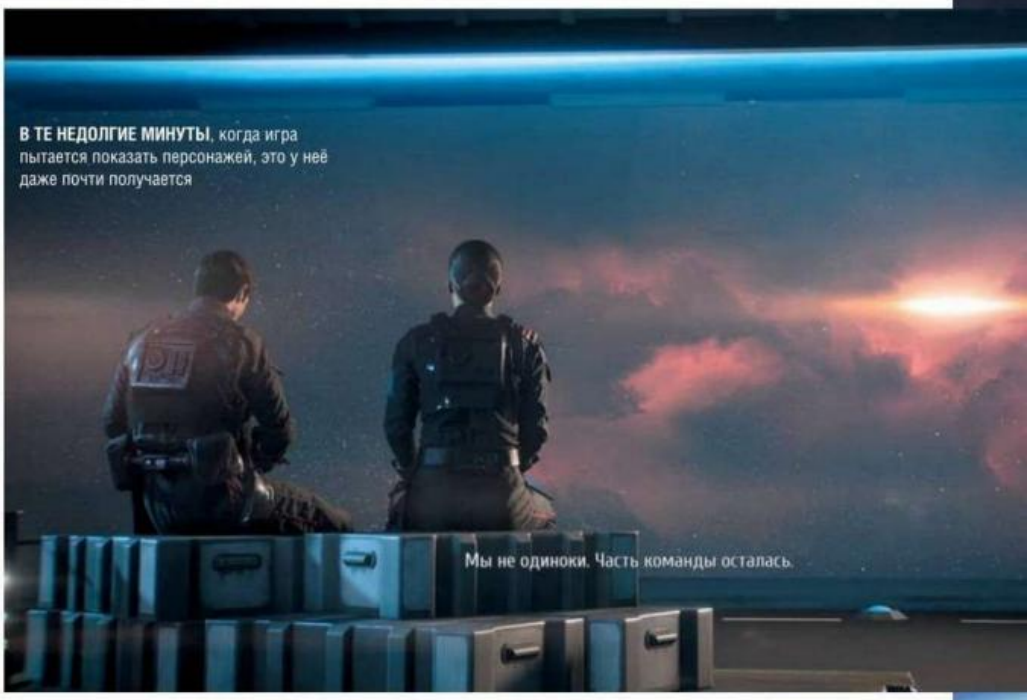
Получилось... любопытно. Если вы по-настоящему любите **Star Wars**, то почти наверняка надолго залипли в мультиплеерных сражениях первой Battlefront. Возможно, возмущались тем, что оружие ощущается как «перекрашенные» пушки из Battlefield, поминали недобрым словом Electronic Arts за откровенно садистскую политику в отношении DLC, однако, как мыши из анекдота, плакали и продолжали грызть кактус. Просто потому, что любимая вселенная.

Сиквел должен был исправить недостатки оригинала, подарить фанатам сюжетную кампанию за Империю и вообще стать богаче, больше и лучше. Но что произошло в итоге? Давайте попробуем разобраться.

### ДЕЛА СЮЖЕТНЫЕ

На этапе пиар-кампании Electronic Arts предпочитала не говорить о сюжетной линии. Было известно, что героиней истории станет некая Иден Версио – глава элитного имперского отряда «Инферно». Подчеркивалось, что сценарий позволит взглянуть на войну между повстанцами и войском Палпатина с совершенно иной стороны. Проникнуть, так сказать, в мысли

**КАК МЫ ИГРАЛИ:**
**ВО ЧТО:** игра предоставлена издателем.
**НА ЧЁМ:** PS4
**СКОЛЬКО:** 10 часов.



**В ТЕ НЕДОЛГИЕ МИНУТЫ**, когда игра пытается показать персонажей, это у неё даже почти получается

Мы не одиноки. Часть команды осталась.

**ИНОГДА ФРАЗУ** «Звёздный бой насмерть» можно применить не только к пластелиновому телевизионному шоу с MTV

тех, кто защищал первую и вторую Звёзды Смерти, устраивал трудовые лагеря на родной для вуки планете и помогал в нелёгком деле самому Дарту Вейдеру.

Прочитали? А теперь можете смело забыть. О судьбе имперцев Star Wars Battlefront II рассказывает в последнюю очередь. После парочки сюжетных поворотов, раскрывать которые мы (конечно же) не будем, интригующая история вливается в привычное для Star Wars русло. Настолько привычное, что мастер боевых искусств из **«Изгой-один»** даже перестаёт раздражать своим откровенно «диснеевским» происхождением.

Второе открытие – сам геймплей. Те, кто ожидал боевика в духе **Republic Commando**, будут определённо разочарованы. Стрелять из бластеров в Battlefront II приходится нечасто – большую часть времени Иден Версио проведёт за штурвалом истребителя. Этим игра откровенно напоминает целую плеяду блистательных релизов прошлого, в диапазоне от **Star Wars: Rebel Assault 2 – The Hidden Empire** (PlayStation, PC) и до трилогии **Rogue Squadron** (Nintendo 64, GameCube, PC). Задания, которые командование ставит перед отрядом «Инферно», построены так, что значительную часть уровня приходится проводить либо в космосе, либо в атмосфере одной из планет. Однако всё это зрелищно и совсем даже не скучно – спасибо прокачанному до максимума движку Frostbite.

Автору этих строк более всего запомнилась битва при Набу. Не потому, что там происходили какие-то особенные события, – всё как раз донельзя привычно. Уничтожили несколько целей, защитили то, полетели сюда. Просто заварушка в безвоздушном пространстве перетекает в зрелищную миссию на самой планете. Играем мы там уже не за Иден, а за саму Лею Органу, которая нет-нет да и вспоминает события Войн клонов – реверанс в адрес поклонников трилогии приквелов.

Вы ещё не поняли, в чём загвоздка? Вся сюжетная линия Battlefront II – это подмигивание через плечо фанатам кинофильмов. Она довольно слабо увязывает события шестого и седьмого эпизодов, даёт порулить всеми знаковыми персонажами вселенной (Хан Соло, Люк, Лея, Лэндо), понуждает очень много летать на истребителях, но совсем мало – бегать на своих двоих в роли знакомых персонажей.

Иден Версио продвигала Electronic Arts, но экранного времени героине отведено неприлично мало. И это было бы неплохо (в конце концов, Хан Соло интереснее безвестной барышни), если б не одно «но». С точки зрения собственно шутерного геймплея сиквел слаб настолько, что начинаешь понимать, почему авторы предпочли сместить фокус с отряда «Инферно» на популярных героев вселенной и полёты в космосе.

**ЧТО НИ ГОВОРИ**, а графика в Battlefront II великолепна

**А МОЖНО ПОТОМ** эти обломки собрать и переработать? Это же сколько ценных ресурсов пропадает!

## В ЧЁМ ПРОБЛЕМА?

За годы, прошедшие после выхода четвёртого эпизода, по вселенной Star Wars было создано столько игр, что на одно их описание уйдёт половина номера. Какие-то из них сегодня пригодны лишь в качестве музейного экспоната, но многие задали тон всему жанру. В **Jedi Academy** идеально реализованы бои на световых мечах и использование Силы, в **Rogue Squadron** – полёты на космических кораблях. **Republic Commando** же из всех боевиков по мотивам «Звёздных войн» демонстрировала лучшую стрельбу.

Одиночная кампания Battlefront II пытается объединить в себе множество жанров, но получается в известной степени скверно. В эпизоде, когда нам в роли Люка приходится махать световой саблей, делать это откровенно неинтересно из-за «деревянного» окружения и скудного количества доступных ударов. Сюжетные отрывки с полётами на истребителях хорошо поставлены, но в основе своей однообразны.

Со стрельбой несколько иная фишка. В тех случаях, когда мы управляем героями старой трилогии, становится ясно, что Frostbite попросту не адаптировали для шутеров от третьего лица. В Battlefront II герои даже не умеют прижиматься к укрытиям. Выглядит это всё инородно – будто на одном из производственных совещаний в переговорку зашли маркетологи и сказали: «Так, народ, первичная выборка показала, что покупатели хотят поиграть за Соло. Делайте, и чтоб этот кусок геймплея отличался от эпизодов за Иден». Команда сделала. Получилось плохо, но ностальгично.

Теперь – к главе отряда «Инферно». Пока Иден сидит за штурвалом, всё идёт как по маслу. Но стоит только барышне приземлиться, и становится ясно, что стрельба от первого лица в Battlefront II удручает. Прежде всего, оружие. По большей части оно напоминает «перекрашенные» винтовки из Battlefield. Для сравнения: в Republic Commando, где мы всю сюжетную линию руководили отрядом клонов, такой проблемы не было, хотя экшен вышел двенадцать лет назад.

И наконец, бои. Эстетика вселенной не подразумевает выцеливание штурмовиков через полкарты. В Battlefront II дела обстоят именно так. Сражения проходят в основном на открытых локациях, и противники не спешат навстречу смерти, а предпочитают отсиживаться чуть ли не в самых дальних углах. Это ломает устоявшиеся представления о боевиках по мотивам Star Wars. С одной стороны, новые ощущения – это здорово. Но, слушайте, мы же не в Battlefield играем!

Самое интересное, что Electronic Arts преподносила сюжет как историю преданной слуги Империи. На деле же вышло, что с точки зрения драматургии сценарий не годит-

**РЕЖИМ БИТВЫ** звёздных истребителей, по сути, просто deathmatch с кораблями

ся и чертям на закуску. Сам конфликт едва очерчен, а личные переживания Иден подаются настолько между прочим, что про них забываешь до финальной сцены. В итоге, как уже говорилось, получился хлипкий мостик между шестым и седьмым эпизодами, который ещё и проходится на любой сложности за четыре с половиной часа. Негусто.

Сюжетная линия Battlefront II вызывает слишком много вопросов. Ей не хватает глубины, геймплейные аспекты проработаны слабо, и спасает всё это дело исключительно подмигивание из-за плеча фанатам **«Новой надежды»**, **«Возвращения джедая»** и **«Империя наносит ответный удар»**.

Ну а что аркада? По сути, это вариант сетевой игры из далёкого прошлого, когда компания подростков усаживалась перед телевизором, чтобы порубиться за бабулю и Лиан в мультиплеере одной из частей **Syphon Filter**. Разделённый экран, набор задач, возможность играть друг против друга. Ничего экстраординарного в этом нет – просто ещё один реверанс в сторону игроков старой закалки и любителей устраивать вечеринки с «пенным» и пиццей.

Однако, в отличие от кампании, сделано добротно. К тому же – отличная тренировка перед выходом в онлайн. Этого не отнять.

## ПОТОМ СЛУЧИЛСЯ МУЛЬТИПЛЕЕР

Правда, игры от DICE – это, как правило, история про мультиплеер. Но и в нём не всё гладко, спасибо микротранзакциям и сорокачасовому фарму персонажей (вопрос уже решили, только сперва пришлось поднять бучу на Reddit и засыпать разработчиков угрозами).

У мультиплеера Star Wars Battlefront II ещё до релиза сложился далеко не лучший имидж. И дело даже не в том, что разработчики в очередной раз упростили механику (в сравнении с механикой флагманской **Battlefield**). Истинная причина громких скандалов крылась в политике самой **Electronic Arts**. Американское издательство целенаправленно создало вокруг продукта флёр «игры как сервиса». В итоге из-за истории с лутбоксами оценки экшена на ресурсе Metacritic рухнули в тартарары, а пост с оправданиями авторов на Reddit собрал неимоверное количество минусов.

Попытка делать хорошую мину при отвратительной игре ожидаемо обернулась извинениями, временной аннигиляцией доната и значительно упавшей стоимостью легендарных персонажей во встроенном магазине. Улучшило ли это положение? Ненамного, поскольку для полноценного исправления отрицательных черт **DICE** пришлось бы переделывать всё с нуля.

Одна из основных проблем мультиплеера Battlefront II – малое количество режимов, помноженное на очень специфическую механику. Всего режимов пять: «Галактическая битва», «Битва звёздных истребителей», «Герои против злодеев», «Превосходство», «Схватка». Немного по меркам современных сетевых экшенов.

Главный режим – это «Галактическая битва». С ней всё просто. Есть две стороны, каждая выполняет на довольно большой карте ряд заданий. Например, в битве при Хоте Альянс пытается расковырять шагоходы противника и защитить собственные ангары. Империя же технику должна защищать, а ангары – захватывать. Бой делится на несколько фаз. Завершилась одна, активная зона сражения сместилась вперёд – появилась новая задача. И так до победного.

Проблема в том, что играть в таком варианте совершенно неинтересно. Основная причина – донельзя казуальная механика.

**ВОТ ИЗ ТАКИХ КОНТЕЙНЕРОВ** и выпадают улучшения. Мало того, что рулетка, так ещё и pay-to-win

Разработчики будто боялись сделать сложно. В результате *все* режимы – не более чем вариация на тему классического deathmatch.

Доходит до смешного. В «Галактической битве» (да вот хотя бы на той же карте Хота) приходится долго и нудно обстреливать противников, копить очки... и всё для того, чтобы несколько секунд пострелять из турели или поуправлять шагоходом.

Подобные ограничения можно понять, когда они касаются легендарных персонажей (Хан, Лея, Чуи и т. п.), но, чёрт возьми, почему нельзя просто подойти и сесть в шагоход? Зачем вставлять палки в колёса, если даже в стародавней **Battlefront 2** геймеры могли управлять чем угодно, сколько угодно и как угодно?

Казалось бы, мелочь, но она кардинально влияет на восприятие в целом. Именно из-за упрощений Battlefront двухгодичной давности так невзлюбили хардкорные геймеры. Ну ладно раз ошиблись, но зачем же снова наступать на те же грабли?

## РАНЬШЕ БЫЛО ЛУЧШЕ

Второй по забавности режим – «Герои против злодеев». И вот здесь начинается вакханалия сразу по всем фронтам. Представьте себе ситуацию: на одной карте собралось восемь игроков, по четыре с каждой стороны. Кто-то стреляет (Хан, Лэндо), кто-то направо и налево машет световой саблей. Уничтожаем друг друга, получаем «фраги», побеждаем или проигрываем. Ирония в чём? А в том, что джедайские мечи и сверхспособности лучше реализовали в сетевом режиме **Jedi Academy**, которая (вы только вдумайтесь) поступила в продажу четырнадцать лет назад. По сравнению с ней Battlefront II выглядит и ощущается как китайская подделка.

Наконец, «Битвы звёздных истребителей». Этим режимом EA хвалилась особо, рассказывала, что его создавала отдельная команда, но в итоге... получился deathmatch с кораблями. Красиво (этого не отнять), но тривиально настолько, что мы в этом месте даже метафору обидную придумать не смогли. Просто вспомните, какими были звёздные битвы в настоящей Star Wars: Battlefront 2. Там геймеры стартовали на крейсерах и могли делать буквально что угодно: играть в десантников, летать на истребителях – в общем, развлекаться кто во что горазд. Здесь же сплошное уныние.

Примечательно, что в новой Battlefront II есть и самый настоящий, классический, deathmatch. Скрывается он под названием «Схватка», и это лучшее, что есть в мультиплеере боевика от DICE. Простые правила, предельно понятные задачи, чудесная гра-

**РАЗУМЕЕТСЯ, БЕЗ «СОКОЛА»** обойтись просто не могли. Хотя конкретно этот момент вправду вызывает ностальгию по старым фильмам. Если бы ещё не спутник главного героя в лучших традициях «Диснея»...

**БИТВА ПРИ НАБУ** – один из самых светлых моментов одиночной кампании

фика, куча взрывов – идеальное сочетание. Чего не скажешь обо всём остальном.

Однако самое печальное заключается в том, что, несмотря на временное выпиливание доната, сама структура развития никуда не делась, и построена она целиком и полностью на контейнерах. В Battlefront II вы не можете прокачивать героя или класс целенаправленно. Новые умения и усиления завязаны на карточную систему, а выпадают эти карты из контейнеров. Думаем, не стоит говорить, кто в итоге окажется в плюсе?

Вот и получается, что под видом «массового» мультиплеерного шутера EA построила классическую систему pay-to-win, за использование которой предлагают ещё и четыре тысячи рублей заплатить. И яркая графика здесь не лучшее из оправданий.

■■■

Star Wars Battlefront II – очень спорный продукт. Его сложно назвать игрой в классическом смысле этого слова. EA и её партнеры создали развлекательный сервис, от которого за километр несёт желанием стрясти деньги с тех, кто и так уже заплатил. Понятно, что в современном мире монетизировать пытаются вообще всё, но это не повод держать покупателя за идиота и пытаться нажиться на нём дважды такими варварскими методами.

За то и оценка. Низкая. ■

### О ЛОКАЛИЗАЦИИ

Игра переведена субтитрами. В числе прочего в меню доступна польская озвучка, а вот русской нет.

**ПОРАДОВАЛО:**
– сюжетный мостик между шестым и седьмым эпизодами;
– возможность поиграть за персонажей старой трилогии;
– эффектная графика.

**ОГОРЧИЛО:**
– непродуманные элементы механики;
– слабый сюжет;
– короткая кампания.

**ВЕРДИКТ**
Сюжетная кампания Star Wars Battlefront II – это, конечно, не худшее, что случилось с играми по «Звёздным войнам», но до уровня Republic Commando ей очень далеко, а в плане мультиплеера далеко и до нормальной Star Wars: Battlefront 2, вышедшей (на минуточку) в 2005 году.

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»:**

**5,5**

«Сносно»

# ТЕХНОЛОГИИ КОМФОРТА

## ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТЕХНИКА ДЕЛАЕТ РАБОТУ ПРИЯТНЕЕ

**В НЕУКЛЮЖЕЙ ИМПЕРСКОЙ БОЕВОЙ МАШИНЕ** тоже может быть вполне комфортно, если использовать правильные технологии. Управление с помощью футуристического Имперского геймпада вместо привычных рычагов, удобный **UltraWide-монитор от LG** для обзора вместо стандартных амбразур – и вот уже тяжёлым AT-AT можно управлять хоть с диванчика. При условии, конечно, что его удастся запихнуть внутрь боевой машины. А если установить джакузи, то поток добровольцев в армию Империи вырастет минимум вдвое! Так что давайте считать, что дымок на этой картинке – не от меткого выстрела повстанцев, а от бурлящей горячей воды, омывающей белую броню храброго штурмовика. Ведь настоящий штурмовик никогда не расстаётся со своей бронёй!

LG

# НОВАЯ СТАРАЯ ГАЛАКТИКА

## ЛУЧШИЕ ВИДЫ STAR WARS BATTLEFRONT 2

ДАРЬЯ БУДАНОВА

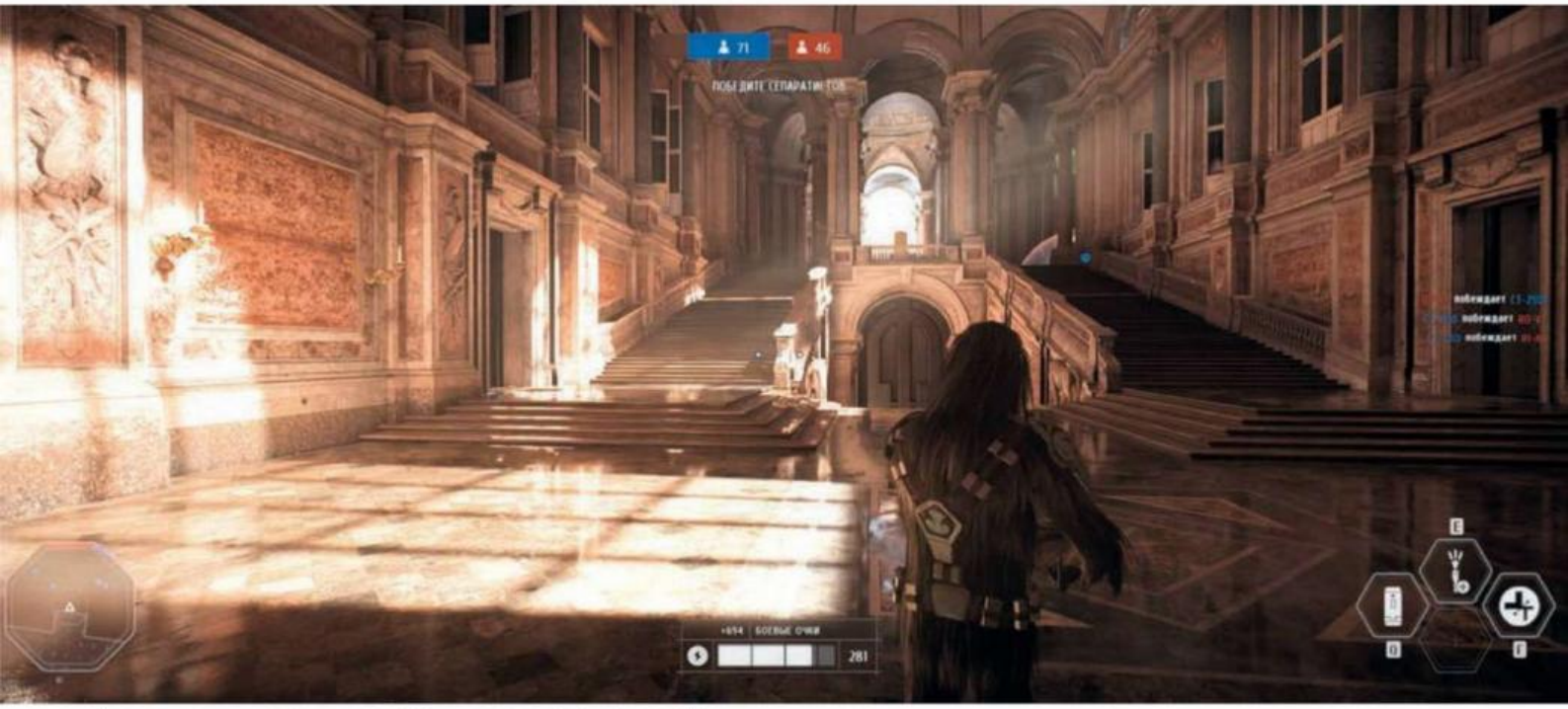
Кто не мечтал спуститься по мраморной лестнице Дворца Тида и пройтись по холодным коридорам Звезды Смерти? «Звёздные войны» уже давно балуют зрителя невероятными ландшафтами, а с последними эпизодами их стало ещё больше, будь то золотистые пустыни Джакку или глянцевые красно-серые лабиринты базы «Старкиллер». Рассказываем о самых удивительных местах, которые нам показали DICE в новой Star Wars Battlefront 2.

### КРАСОТЫ ДАЛЁКОЙ-ДАЛЁКОЙ ГАЛАКТИКИ С LG ULTRAWIDE

В мире **«Звёздных войн»** сотни планет с экзотическими ландшафтами, уникальной архитектурой и растительностью. **DICE** постарались в точности воссоздать эти планеты вместе с их чудными обитателями, дружелюбными и не очень.

А чтобы сполна прочувствовать каждый пиксель удивительных панорам, мы отправились в космическое путешествие с монитором **LG UltraWide**. Обзор, открывающийся благодаря соотношению сторон 21:9, не только создаст полный эффект присутствия, но и выявит укрытия самого изобретательного врага, а **широкоформатные** скриншоты экзотических пейзажей займут достойное место в памятной коллекции каждого геймера.

САМЫЙ ЗАПОВЕДНЫЙ КРАЙ далёкой-далёкой галактики большей частью покрыт живописными озёрами, реками и водопадами. Их иссиня-чёрные глубины издавна освоила раса гунганов, гуманоидных амфибий. С ними мирно соседствовали люди, основавшие с десяток поселений среди трясин и холмов, поросших душистыми травами. Наземной столицей планеты стал город Тид, в котором его основатель Джафан, первый король Набу, на краю отвесной скалы возвёл величественный дворец.



НО В РАЗМЕРЕННУЮ ЖИЗНЬ ОБИТАТЕЛЕЙ СТОЛИЦЫ ВТОРГЛИСЬ ОККУПАНТЫ: в первом эпизоде **«Скрытая угроза»** в город вступают войска Торговой Федерации. Трёхэтапный план сражения был детально разобран в геймплейных роликах и бета-тесте: тогда, завидев войска дроидов, жители столицы бросились врассыпную, пока огромный танк МТТ прокладывал курс к королевскому дворцу, смещая линию фронта.

## БАЗА «СТАРКИЛЛЕР»

ЭТА ЗАМЁРЗШАЯ ПЛАНЕТА, покрытая скалами и густыми заснеженными лесами, стала оплотом возрождающейся Империи – именно здесь Первый Орден укрывал новое супероружие. Одним залпом оно уничтожило Хосниан, целую звёздную систему, подконтрольную Сопротивлению. Гигантский лазер был встроен в ядро планеты и получал заряд от ближайшей звезды. Избыток энергии поглощал термальный осциллятор – выйди он из строя, и планета взорвётся.

НАКОПИВ ЭНЕРГИЮ. Первый Орден планировал далее ударить по планете Ди'Куар, где располагались основные силы Сопротивления во главе с Леей Органой. Решив предотвратить взрыв, а заодно спасти юную Рей, войска повстанцев отправились на базу. Пока истребители в небе кружились в смертельном танце, немногочисленный отряд Светлой стороны стал готовить диверсию на земле. Во время осады повстанцам предстоит пробраться на территорию базы, где в конце каждого красно-серого коридора поджидает враг.

**КАМИНО**

КОГДА-ТО планета штормов пережила тяжёлые климатические изменения: непрекращающиеся ливни затопили почти все континенты, оставив на поверхности редкие вершины гор и случайные острова, постепенно погружающиеся под воду.

ПОСЛЕ ВЕЛИКОГО ПОТОПА каминоанцы, долгое время жившие в уединении, для сохранения своего вида изобрели технологию клонирования. Много лет спустя мастер-джедай Сайфо-Диас заказал у них армию клонов. Познав об этом, сепаратисты атаковали искусственный остров. Карта Камино приглашает укрыться в обтекаемых залах центра клонирования, пока снаружи завывает ветер. Впрочем, стерильные белые стены комнат вполне можно оживить кровью врага.

**ТАТУИН**

ЭТИ ПУСТЫННЫЕ ЗЕМЛИ, иссушённые жаром двойной звезды Тату-I и Тату-II, раскинулись на самом краю Вселенной, если, конечно, считать, что у неё есть центр. Несмотря на удалённость от владений Галактической империи, Татуин располагался на пересечении ключевых гиперпространственных маршрутов, а потому его главный город Мос-Эйсли быстро вырос до крупнейшего космопорта. Однако вскоре он перешёл под контроль короля преступного мира Джаббы Хатта, став пристанищем контрабандистов, воров и наёмников.

В Star Wars Battlefront 2 имперским штурмовикам предстоит разобраться с остатками сил Сопротивления, затаившимися среди развалин. Расстроить эвакуацию повстанцев помогает целый отряд ситхов – Дарт Вейдер, Дарт Сидиус, Дарт Мол и Кайло Рен. Впрочем, как и в остальных сетевых кампаниях.

## ТАКОДАНА

**ЭТО ТАКОДАНА** – ещё один оплот контрабандистов, воров и личностей с сомнительной репутацией. От Мос-Эйсли её отличают густые леса и многочисленные водоёмы. На берегу озера Наймив возвышается дворец Маз Канаты, местной «королевы пиратов», – как раз над ним проходило легендарное сражение Первого Ордена и сил Сопротивления: прознав, что во дворце спрятан мощнейший артефакт джедаев, Кайло Рен отправил войска на штурм.

**СРАЖЕНИЕ СОСТОИТ ИЗ ТРЁХ ЭТАПОВ**: сначала отряд Первого Ордена должен занять Мемориальную гору, затем – нейтрализовать турболазерные установки противника, препятствующие воздушной атаке, и, наконец, прорваться в залы дворца, сокрушая всех на своём пути.

## ЭНДОР

**РЕШАЮЩАЯ БИТВА** между Галактической империей и Альянсом повстанцев произошла на лесистом спутнике планеты Эндор в секторе Модделл. Когда спецотряд «Инферно» во главе с Иден Версио отстреливал остатки отряда повстанцев, небо озарил взрыв: Звезда Смерти исчезла вместе с Галактической империей и императором.

Но война ещё не кончилась, и Иден вместе с напарниками стала пробираться к истребителям для эвакуации на «Корвус». По дороге они встретятся с шагоходом RT-ST, а заодно будут лавировать среди обломков Звезды Смерти, тоскуя о былой славе и мощи Империи.

## ЗВЕЗДА СМЕРТИ-II

**В СРАЖЕНИИ ПРИ ЭНДОРЕ** один из кораблей Альянса совершает вынужденную посадку в ангаре второй Звезды Смерти. Пока на других ярусах Люк вместе с отцом вершит историю ценой человеческих жизней, повстанцы пытаются выбраться из запутанных коридоров вражеского корабля. Не успеют – и их поглотит огонь...

СЮДА ОТРЯД «ИНФЕРНО» прибывает в ходе операции «Зола», выполняя посмертную волю императора Палпатина. Сражаться придётся с армией повстанцев. Поклонники оригинальной игры середины 2000-х, как и раньше, смогут залететь во вражеский ангар и безжалостно обстрелять противника из СИД-истребителя. Помещения внутри ангара просторные и оборудованы турелями и консолями: взломав последние, легко взорвать корабль ко всем чертям.

БЕСКРАЙНИЕ ЛЕДЯНЫЕ ПРОСТОРЫ этой недружелюбной планеты многим полюбились ещё со времён пятого эпизода «**Империя наносит ответный удар**». До освоения Хота повстанцами тут обитали только два вида животных: ездовые таунтаунты и плотоядные вампы. Первых мятежники приручили, а вторых стали отлавливать.

Неприметный Хот недолго пробыл укрытием для бойцов Альянса – один из дронов-разведчиков вскоре передал Дарт Вейдеру координаты их базы. Чтобы уничтожить генераторы врага и снять защитное энергополе, имперцы задействуют шагоходы AT-AT и AT-ST высокой огневой мощи. Но на стороне повстанцев – их знание территории: тут легко провалиться в глубокую пещеру, а то и словить гигантскую сосульку.

ЧУТЬ МЕНЬШЕ ПОЛОВИНЫ вечнозелёной тропической планеты покрыто густыми лесами. В стволах деревьев врошир цивилизация вуки строила целые города, а по массивным веткам прокладывала дороги.

НА ЗАВЕРШАЮЩЕЙ СТАДИИ Войн клонов на одном из песчаных пляжей высадилась армия Конфедерации независимых систем – их целью стало уничтожение звёздного разрушителя «Венатор». Несмотря на численное превосходство противника, благодаря поддержке мастера Йоды победа осталась за объединённым войском вуки и клонов. Но в силах игроков – с помощью мощных МТТ, ААТ и бомбардировщиков изменить ход битвы.

САМАЯ ОТДАЛЁННАЯ каменистая планета на границе системы Джината. Ландшафт её очень живописен – искрящиеся водопады, кораллоподобные оранжевые растения и высокие пещеры со сверкающими янтарём камнями.

Фауна Пиллио очень разнообразна, но самые грозные её обитатели – гигантские жуки скриттеры, так что передвигаться по ней лучше со световым мечом. К тому же среди скал то и дело мелькают белые шлемы имперцев.

НА ЧЕТВЁРТОМ СПУТНИКЕ планеты Явин располагалась база повстанцев – туда и отправился экипаж «Тысячелетнего сокола», прихватив со Звезды Смерти её чертежи. Здесь же и произошла битва при Явине. Она не только изменила ход Галактической гражданской войны, но и установила новую точку отсчёта галактического календаря, разделив историю мира на события «до битвы при Явине» (ДБЯ) и «после битвы при Явине» (ПБЯ).

Пока герои претворяли в жизнь операцию по запуску ионной ракеты в сердце Звезды Смерти, в жарких джунглях Явина-IV между простыми солдатами развернулось ожесточённое сухопутное сражение. Чтобы не потерять противника в тени высоких пурпурных деревьев массасси и среди развалин старых храмов, оставшихся со времён владыки ситхов Наги Садоу, стоит обзавестись джетпаком.

■■■

STAR WARS BATTLEFRONT II может показать вам немало футуристических пейзажей, а часть из них – прерогатива именно одиночной кампании. Поэтому скорее берите контроллеры в руки и присоединяйтесь к нам в исследовании неизведанных земель далёкой-далёкой галактики! ■

# СМЕРТЕЛЬНАЯ КРАСОТА ОРУЖИЯ

## БЛАСТЕРЫ И СВЕТОВЫЕ МЕЧИ В STAR WARS BATTLEFRONT II

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Мир далёкой-далёкой галактики за сорок лет оброс невероятным количеством деталей во всех возможных аспектах. Боевой арсенал – не исключение, и сегодня мы расскажем о самых известных единицах вооружения, воплощённых **DICE** в **Star Wars Battlefront II**.

### НА ЗВЁЗДНОМ ИСТРЕБИТЕЛЕ ВМЕСТЕ С LG ULTRAWIDE

Чтобы как можно глубже погрузиться в атмосферу масштабных битв, мы отправились в космическое путешествие, обзаведясь предварительно монитором LG UltraWide. Обзор, открывающийся благодаря соотношению сторон 21:9, не только создаст полный эффект присутствия, но и выявит укрытия даже самых изобретательных врагов, а широкоформатные скриншоты эпических сражений займут достойное место в памятной коллекции каждого геймера.

**БЛАСТЕРЫ**

КАК ОДНАЖДЫ сказал Хан Соло Люку: «Шаманство и антикварное оружие – ничто против бластера». Свои слова известный контрабандист подтверждал с помощью любимого DL-44. Этот тяжёлый бластерный пистолет обладает пробивной силой мощной винтовки, но по размерам лишь слегка превосходит обычный пистолет.

**ХАН СОЛО** убрал со своего DL-44 прицел, чтобы удобнее и быстрее было доставать его из кобуры. Прототипом же этого бластера послужил «маузер» K96 – немецкий самозарядный пистолет, популярный благодаря своей эффективности.

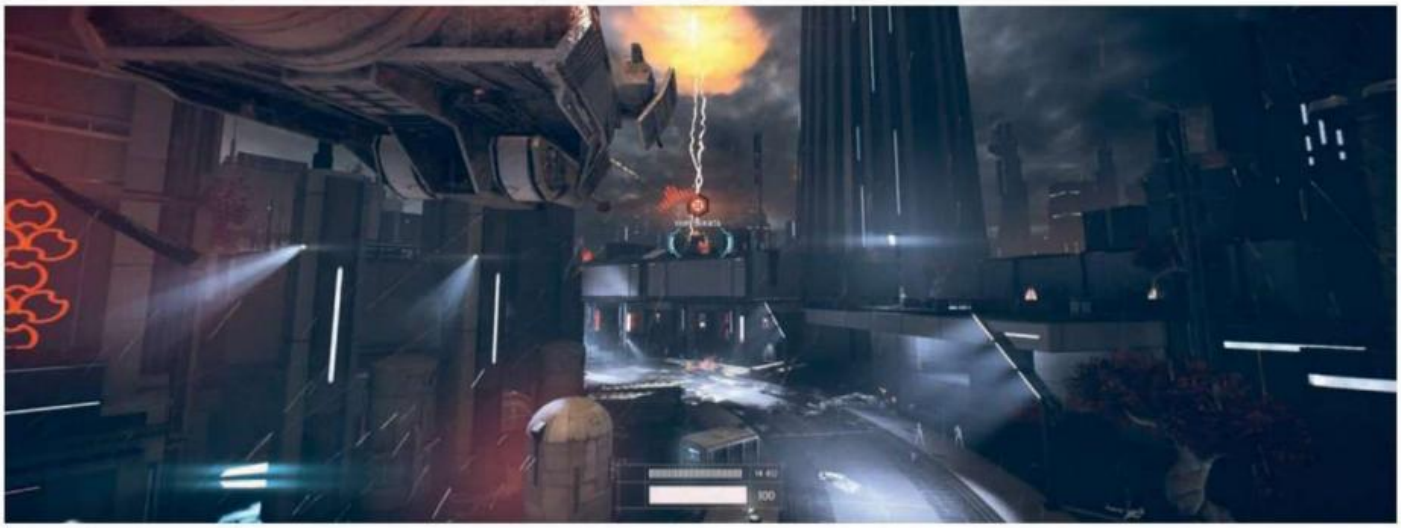
**ТУТ НЕЛЬЗЯ** не вспомнить и о Чубакке, а точнее – о его энергетическом арбалете, или **боукастере**. Изготовленное вручную уроженцем Кашиика оружие куда мощнее и точнее обычных бластеров. Две поляризационные сферы, находящиеся на каждом конце лука, генерируют магнитное поле, используемое для ускорения стрел, которые в момент спуска обволакиваются плазменной оболочкой. Однако такое оружие было крайне неэффективно: после каждого выстрела приходилось заново натягивать тетиву. Поэтому Чубакка доработал свой арбалет, автоматизировав процесс. В Star Wars Battlefront II Чуи может зарядить его сразу несколькими стрелами, тем самым увеличивая площадь поражения и суммарный урон.

**В ЧИСЛЕ ОРУЖИЯ** Республики есть целая серия знаменитых бластеров – **DC-15**. В Battlefront II появилась бластерная винтовка **DC-15LE**, компенсирующая недостаток точности увеличенной силой и скорострельностью. После модификации её можно использовать как для снайперского огня, так и для стрельбы разрывными снарядами.

ЕСЛИ ЖЕ ВСПОМИНАТЬ времена правления Галактической империи, в голову сразу приходит винтовка имперских штурмовиков **E-11**. Этот бластер был принят на стандартное вооружение, невзирая на компактность, благодаря дальности стрельбы, огромной разрушительной силе и лёгкости в обращении. У повстанцев, в свою очередь, пользовалась популярностью винтовка **A280**, эффективней других пробивавшая броню штурмовиков.

## НАЗЕМНАЯ ТЕХНИКА

В НЕ МЕНЬШЕЙ МЕРЕ мы любим «Звёздные войны» за масштабные битвы, в которых имперские силы штурмуют базу повстанцев на Хоте или сепаратисты десантируются на Кашиик. Неотъемлемой частью таких сражений в Battlefront II стали объекты сопровождения – **МТТ**, транспорт для боевых дроидов, и шагоходы **AT-AT**.



ХОТЯ УПРАВЛЯТЬ ИМИ НЕЛЬЗЯ, они оснащены сокрушительными пушками, в умелых руках способными изменить ход всей битвы. К сожалению, долго чувствовать себя сокрушителем всего и вся не получится – доступ к объектам даётся всего на минуту.

**МОЖНО, ОДНАКО, ПОУПРАВЛЯТЬ** бронированным штурмовым танком **AAT**. Это основная наступательная бронетехника Конфедерации Независимых Систем, которая в огромных количествах использовалась на поле боя. Все, *абсолютно* все возможности танка направлены на нанесение максимального урона противнику, из-за чего стоит играть осторожней – на открытом пространстве вас быстро уничтожат.

**НЕ ЗАБЫЛИ МЫ** и об **AT-ST** – лёгкой боевой двуногой машине, используемой силами Империи для разведки и поддержки пехоты. Шагоход оснащён бронебойными ракетами, лучше всего работающими против вражеской техники, а также гранатомётом – им удобно расправляться с пехотой.

## ИСТРЕБИТЕЛИ

**ОДНО ИЗ НОВОВВЕДЕНИЙ** в Battlefront II – игровой режим, сосредоточенный на битве звёздных истребителей. В голову тут же приходит знаменитый **T-65**, более известный как **X-Wing**.

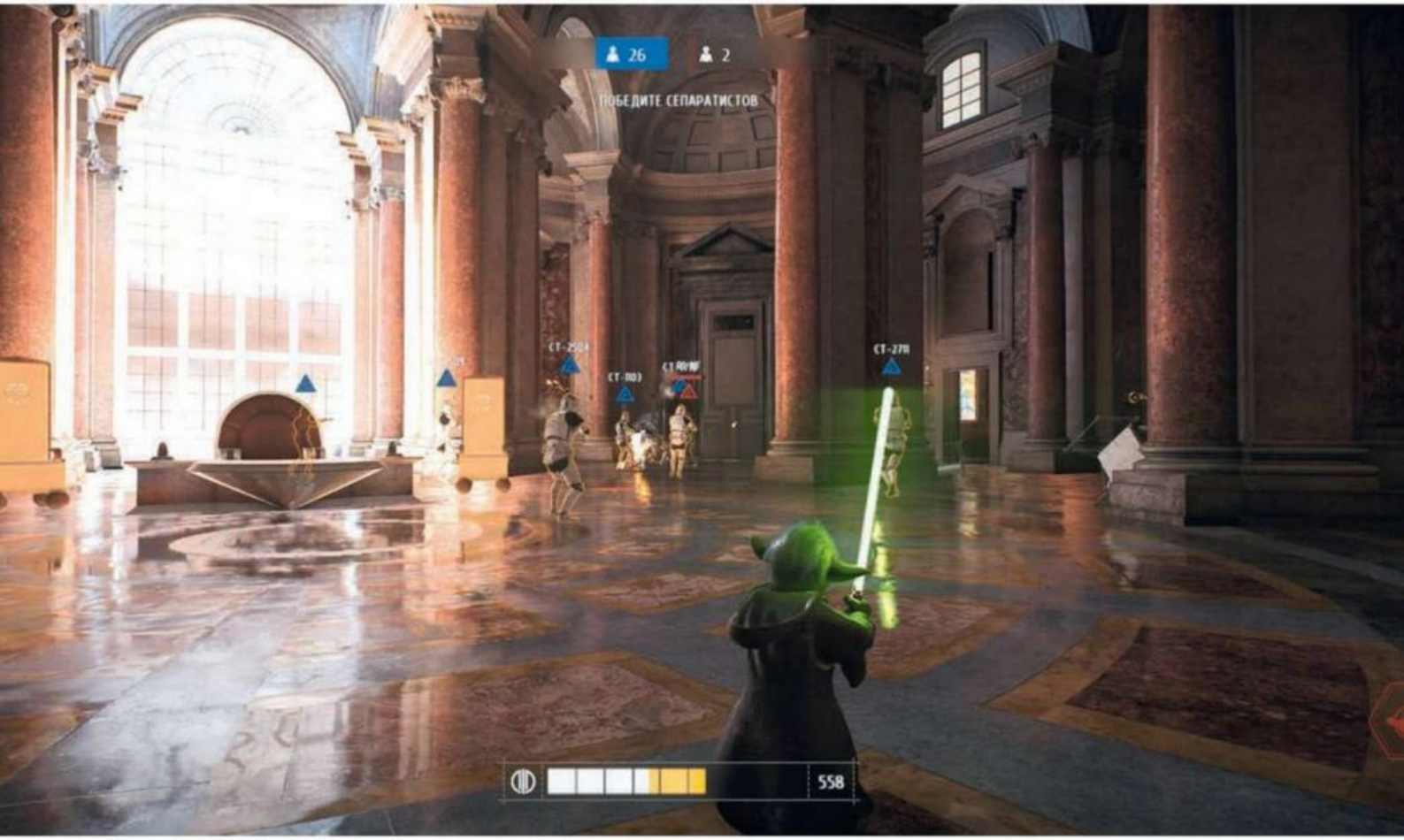
**ПРОТИВ X-WING** со стороны Империи выступает СИД-истребитель, который мы привыкли называть **TIE-истребитель**, или **TIE Fighter**. Быстрый и манёвренный, он компенсирует невозможность полевого ремонта форсажем, со знаменитым рёвом уходя из-под огня противника и атакуя повстанческие бомбардировщики типа **Y-Wing**.

**НА КОНЦАХ КАЖДОГО ИЗ ЧЕТЫРЁХ КРЫЛЬЕВ**, которые во время боя разворачиваются в столь узнаваемое крестообразное положение, располагаются мощные лазерные пушки. Добавьте к этому протонные самонаводящиеся торпеды и ремонтного дроида, и вы получите один из самых совершенных образцов истребителей.

**РАЗУМЕЕТСЯ, НИКУДА НЕ ДЕЛСЯ** любимый всеми **«Тысячелетний сокол»**, но на этот раз он доступен в двух вариантах: в первом кораблём вместе с Чуи управляет Хан Соло, во втором – Рэй. Обе версии оснащены лазерными пушками и двойными ударными ракетами, однако на корабле с юным джедаем нет форсажа. Зато Рэй и Чубакка могут восстановить часть здоровья и временно увеличить сопротивление урону.

## СВЕТОВЫЕ МЕЧИ

**ПОЗВОЛЬТЕ ЗДЕСЬ ПРОЦИТИРОВАТЬ** Оби-Вана Кеноби: «Световой меч – это оружие рыцаря-джедая. Оно намного лучше и точнее бластера. Изящное оружие для более цивилизованной эпохи». Что бы ни говорил Хан Соло, но с мастером-джедаем нельзя не согласиться. Световой меч – символ франшизы, мимо которого мы просто не могли пройти.




**ОРУЖИЕ ИМЕЕТ ПЛАЗМЕННОЕ ЛЕЗВИЕ** – оно излучается из металлической рукояти и питается от кайбер-кристалла. Световой меч способен прорезать почти всё (особенно противников), и при умелом использовании с его помощью можно отразить выстрел бластера обратно в стрелка.

■■■

**ОБ АРСЕНАЛЕ BATTLEFRONT II** можно говорить очень долго – оружия и техники разработчики добавили действительно много. Однако было бы преступлением с нашей стороны рассказать вам обо всём-всём-всём, один Боба Фетт и его «**Раб-I**» чего стоят! Скорей присоединяйтесь к нам в боях за Империю! Ну или против нас, если предпочитаете сторону повстанцев. ■

# ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР ИКСАЛАН

## ГОТОВОЕ РЕШЕНИЕ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ

ИГОРЬ ХОВАНСКИЙ, ЛЕИ РАДНА

**КОЛОДЫ МИРОХОДЦЕВ**
содержат всё необходимое для быстрого старта

**ДЖЕЙС**
входит в число так называемых Стражей – основных героев сюжета MTG и членов местной «Лиги Справедливости»

Объединение игральных карт с коллекционированием ознаменовало революцию на рынке настольных игр. И даже удивительно, что впервые идею такой настолки реализовали лишь в 1993 году. **Magic: The Gathering** открыла новый жанр – коллекционные карточные игры. Благодаря привлечению лучших специалистов – геймдизайнеров, художников, математиков – игре всегда удавалось не только идти в ногу со временем, но и держаться на шаг-два впереди. Это объясняет всемирную популярность Magic, которая остается классикой, всегда доступной для новичков. Новые сеты выходят регулярно, что обеспечивает игре необходимую динамику и актуальность. Свежий выпуск представил нам неизведанный мир – Иксалан, и в этом мире происходит кое-что важное и интересное.

Во вселенной **Magic: The Gathering** произошёл очередной сюжетный поворот. Казалось бы, ещё совсем недавно герои, объединив усилия, пытались выжить в смертельной схватке на Каладеше и победить могущественного дракона-узурпатора среди беспощадных песков «египетского» Амонхета, и вот уже перед нами открываются и манят загадками незнакомые джунгли Иксалана.

Но как не потеряться в новом мире? Искателям приключений лучше всего будет заручиться поддержкой храбрых героев. Причём снаряженных по всем правилам. Приготовьтесь к знакомству с готовыми колодами мироходцев из свежего выпуска MTG.

## ИМПЕРИЯ СОЛНЦА ЖДЁТ

Помните первые кадры фильма «Начало»? Пляж, солёная вода и Лео ди Каприо, которого будто носило по морям и океанам все эти годы после событий «Титаника» и только теперь прибило к берегу. Примерно так же, должно быть, чувствовал себя и маг Джейс Белерен, потерпевший катастрофическое поражение в бою с Николом Боласом, потерявший память и очутившийся в незнакомом мире. Мире, надо сказать, очень любопытном.

Planeswalker-ы всегда были для мультивселенной Magic: The Gathering ключевыми персонажами, но настоящая революция произошла в 2007 году, с выпуском первых карт мироходцев – могущественных героев, наделённых уникальными способностями и возможностью путешествовать по многочисленным мирам. Настоящий planeswalker – это исследователь, который увлекает нас за собой на новые, неизведанные территории.

За двадцать пять лет существования мультивселенной MTG мы посетили множество её миров: бескрайнюю Доминарию, суровый технократический Мирродин, интриганскую Равнику, яркий Каладеш... Совсем недавно игроки гостили в навеянном Древним Египтом Амонхете – и были свидетелями его опустошения.

И вот теперь нас встречает Иксалан, тоже имеющий исторический прототип: Южную Америку времён Великих географических открытий и пиратства. Игроку предлагается стать не только вождём и заклинателем, но и первооткрывателем.

Издание готовых колод planeswalker-ов – вообще интересное решение: они знакомят новичков со всей игрой, её сюжетом, ходами и тактиками и укомплектованы всеми нужными типами карт, включая эксклюзивные карты мироходцев (в других бустерах выпуска их не найти). Теперь с каждым новым выпуском появляет-

**НАБОР**
каждой готовой колоды, включает два бустера, состоящих из пятнадцати случайных карт

ся и несколько готовых колод, чтобы легче было освоиться в игре. В этом новом мире провожатыми для нас станут Джейс и Уатли.

## РАЗУМ – ВЕЛИКОЕ ОРУЖИЕ

Что может быть увлекательней охоты за сокровищами? Особенно когда участники гонки имеют разные стартовые позиции, разные мотивы и разную информацию относительно цели охоты? В Иксалане же нас ждёт целый город сокровищ – священная Ораска. Туда жаждут попасть очень разные племена – алчные пираты, надменные высокородные вампиры и амбициозные хозяева динозавров из Империи Солнца. А мудрые мерфолки должны преградить путь в город всем им, ведь Речные Вестники – последние стражи Ораски. Джейс, если ты ожидал спокойного отпуска на берегу моря, у нас для тебя плохие новости…

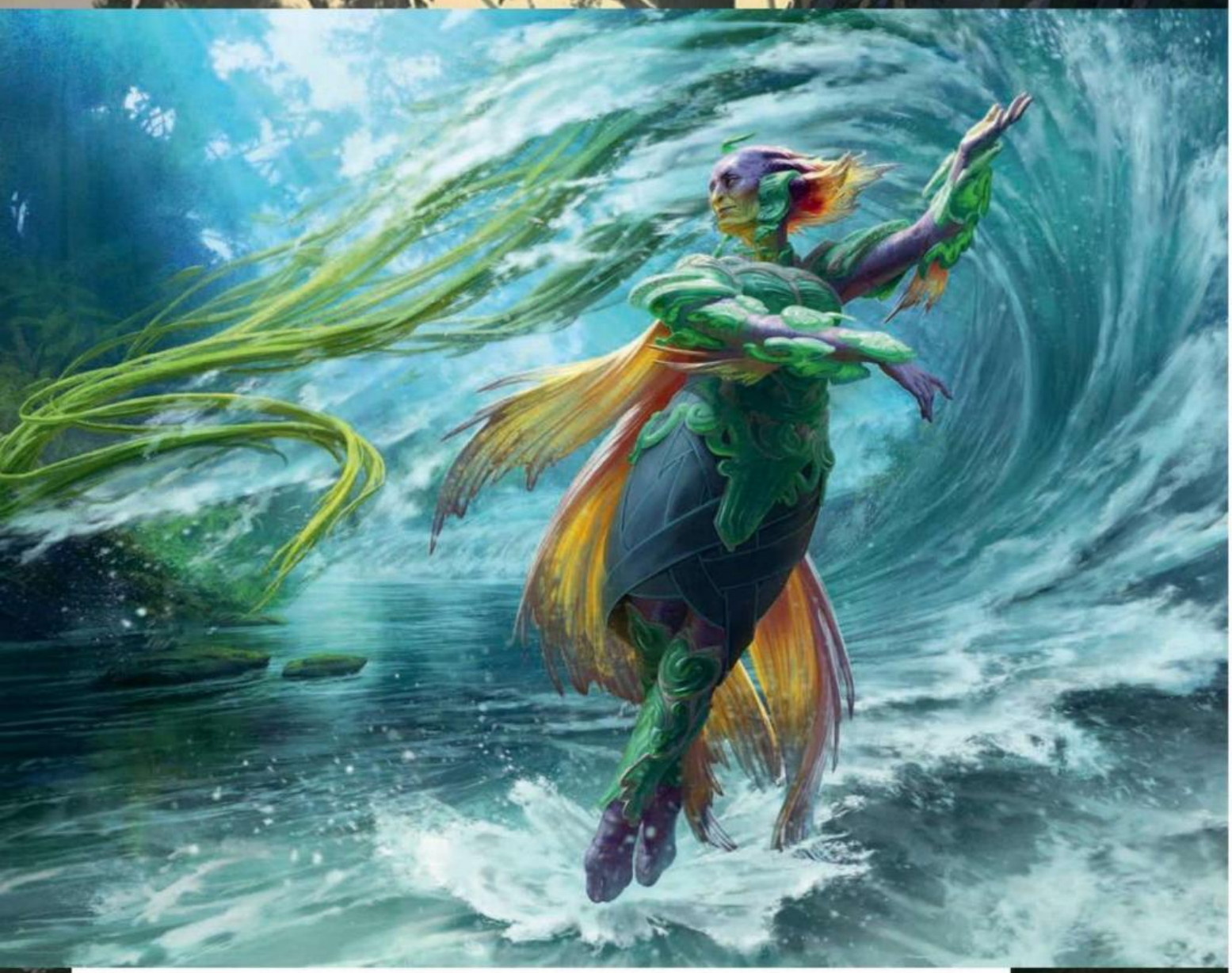
Джейс Белерен – воплощение синего цвета в «Магии» и один из основных героев мультивселенной. Немало уже издано уникальных вариантов его карты. Он полагается на хитрость, иллюзии и контроль разума. На берегах Иксалана Джейсу придётся вспомнить, кто он, какими силами обладает и как попал в этот мир. Хотя учитывая, с какой лёгкостью дракон Никол Болас его одолел, может, было бы лучше и не вспоминать?..

Колода «Джейс, Гениальный маг разума» – сине-зелёная. Как и всё в «Иксалане», она проникнута «племенной» тематикой. Сине-зелёная фракция Иксалана – мерфолки, Речные Вестники. Их единственное стремление – сохранить статус кво в заварушке, свидетелями которой мы становимся вместе с Джейсом.

Речные Вестники сторожат секретный проход к золотому городу Ораске. В Ораске хранится Бессмертное Солнце – могущественный артефакт, на который у всех свои виды. В таких тревожных условиях мерфолки начинают шушукаться сквозь жабры – а не стоит ли самим использовать силу артефакта, пока не опередили?

Их магия – в первую очередь синяя: Вестники замедляют противника, возвращают в руки карты существ, скрываются от погони и одинаково успешно управляют стихиями воздуха и воды. Зелёная же мана идёт на усиление союзников и раздачу им повышающих силу и выносливость жетонов. Неудивительно, что в рамках колоды Джейсу отдали под начало такое хитрое племя! Сам он тоже парень не промах: самозабвенно дарит игроку карты, разворачивает своих существ, крадёт разум чужих.

Когда вы поймёте, как работает колода, придёт время задуматься над её усилением с помощью карт из бустеров. Колода довольно быстрая, в ней много дешёвых существ, которые могут «подрасти» с помощью жетонов. Не исключено, впрочем, что для успеха в поздней игре вам понадобятся существа побольше, а достать их будет негде. Имеет смысл разбавить набор



**ВОДА – СИЛЬНАЯ**
стихия. Не успеешь оглянуться, как тебя уже замочили

карт парочкой зелёных динозавров. Например, Кусачим Парусным Ящером, который идеально отражает философию мерфолков: выпрыгивает из воды внезапно, да ещё и получает жетоны за нанесение повреждений. Можете добавить к Вестникам и их естественного лидера, Тишану, Голос Грома. Проблем с количеством карт у сине-зелёных обычно не бывает (особенно если на поле битвы Джейс), вдобавок можно получить поддержку соплеменников, так что Тишана может стать той самой картой, что решит для вас исход игры.

## МОЛОДОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Оппонентом Джейса на столе выступает порывистая воительница Уатли, рыцарь на динозавре. Что интересно, после перехода с формата интро-колод на planeswalker-ов новый персонаж впервые получил именной набор. Прежде такой чести удостаивались только уже знакомые нам герои. Может быть, перед нами персонаж, который действительно станет сюжетообразующим, а не просто ярко вспыхнет, чтобы исчезнуть, – привет Арлинн Корд из Иннистрада и Самут из Амонхета!

Итак, Уатли – выдающаяся молодая наездница на динозаврах из бело-красной фракции Империи Солнца. Талант мироходца она открыла в себе совсем недавно, и покорение других миров ей только предстоит, а пока в приоритете – защита родных земель. Жители её родины, Империи Солнца, – это собирательный образ индейцев Южной Америки, подвергшихся влиянию жадных до золота европейцев. Империя Солнца соблюдала перемирие с Речными Вестниками, пока не объявились ещё две фракции, охочие до кладов Ораски. И вот Уатли взнуздала своих ящеров и включилась в гонку за сокровищами.

Колода Уатли достаточно проста и даже прямолинейна. Под нашим началом табун динозавров и несколько человек – отряд поддержки. В арсенале – ряд боевых заклинаний и набор усилителей. Тактика проста как чешуя: мы – стадо, мы топчем! Олицетворяет её, пожалуй, самая интересная карта колоды – Бодливый Цератопс. Он удвоит урон всех атакующих ящеров! Выходящая на поле битвы Уатли тоже работает только с динозаврами, на них направлены все три её способности.

Тестовые игры против Джейса показали, что Уатли недостаёт тактической гибкости, а также традиционных для «красных» колод существ с ускорением. Придуманная специально для динозавров механика «неистовства» (когда динозавр, получив повреждения, контра-

**MAGIC OPEN HOUSE**

Успех Magic: The Gathering во многом обусловлен постоянной работой с сообществом. Мало выпускать отличную игру, нужно ещё учить людей в неё играть, обеспечивая приток аудитории, и регулярно подкидывать ветеранам какие-нибудь новинки. Обе задачи легко решить, проводя особые мероприятия. У MTG есть свои собственные – они называются Magic Open House. Ближайшее состоится 6–7 января.

И это не просто встреча фанатов игры в одном месте – тут никакого спорткомплекса не хватило бы. Событие проходит одновременно во всех клубах-магазинах (а их в России, СНГ и Европе более 1700!). Удобнее всего попасть на Open House с помощью сайта **locator.wizards.com**: вбиваем свой адрес, ищем ближайший удобный магазин, узнаём в нём точную дату и время – и вперёд!

Magic Open House проводится специально для новичков – в эти дни работают лучшие инструкторы и собирается приятная компания. Особенно ценно то, что вовсе не обязательно будет сталкиваться с опытными игроками, там хватает и неофитов. Посетителей ждут обучающие игры и бесплатные приветственные колоды. В этот раз, кстати, на Magic Open House можно будет получить эксклюзивную промокарту из нового выпуска «Борьба за Иксалан». Сам выпуск поступит в продажу спустя пару недель, 19 января. Ну а в 2018 году Magic: The Gathering будет отмечать своё двадцатипятилетие, и по такому случаю нас ждёт юбилейный выпуск. ■

такует, усиливается или приносит жизни) в колоде тоже не встречается. Поэтому, если вы вскрыли в бустере Детёныша Раптора или Нападающего Монстрозавра, смело добавляйте их в ростер карт. Непременно пригодится и Ужас Небес – дешёвый (всего две маны) летун 2/2, которого нельзя заблокировать менее чем двумя существами. Оппонент непременно попросит аспирин после таких рейдов.

В целом, трудности колоды «Рыцарь на динозавре» вполне объяснимы: динозавры в сете представлены в трёх цветах (красном, зелёном, белом), а сама колода – двухцветная. «Иксалан» вообще слабо приспособлен к игре тремя цветами: маловато стабилизаторов по мане и чересчур ощутимая фиксация на «племенной составляющей», а потому успех игры сильно зависит от наличия карт существ одного типа. Впрочем, это не помешало динозаврам показать себя доминирующей фракцией на том же пререлизе. Правда, там встречались в основном красно-зелёные колоды.

## СЛОЖНЫЙ ВЫБОР – ПИРАТЫ ИЛИ ВАМПИРЫ?

Мы упомянули четыре враждующие фракции нового выпуска, а рассказали пока только о двух. Третье «племя» – красно-чёрно-синие пираты. Морские разбойники сформировали Бравый союз, чтобы сообща искать золотой город. Их альянс ненадёжен, ведь каждый из капитанов преследует свои цели. Но пираты точно представляют собой силу, с которой необходимо считаться, – хотя бы благодаря механике «набега», приносящей бонусы, если вы атаковали существами в свой ход. Например, существо, выходящее после боя, получит бонусы атаки и выносливости или заставит противника пожертвовать своё существо. Это излюбленные приёмы морских разбойников – неожиданные манёвры, грабёж и огонь из корабельных орудий. Ещё одна «пиратская» фишка сета – клады. Похоже на «дознание» из «Теней над Иннистрадом», только там за улики давали карты, а клады принесут игроку ману.

Есть у пиратов и свой planeswalker, и он игрокам уже знаком. Мы знали горгону Враску по Равнике, где она представала хладнокровной убийцей из клана Голгари. Но у превращающего в камень ассасина сердце оказалось вовсе не из камня. Выяснилось, что всё это время во Враске жило стремление заботиться о семье (вполне характерное для зелёной части черно-зелёной гаммы Голгари). Его увидел и сумел подстегнуть Болас, пообещавший Враске управление кланом на Равнике, если она выполнит его поручение в Иксалане. Её цель, как и у остальных участников гонки, – Бессмертное Солнце. Благодаря дарованным драконом навыкам мореходства горгона стала влиятельным пиратским капитаном и уже окружила заботой собственную команду. Новая Враска, пожалуй, интереснее предыдущей своей ипостаси.

Четвёртая фракция Иксалана – это чёрно-белый Легион Заката. Амонхет удивил нас белыми зомби, а новый мир рассказал о белых вампирах. В дизайне Легиона нетрудно различить влияние конкистадоров. Белый цвет в вампирской мане должен символизировать беззаветную приверженность вере и строгую дисциплину, которая помогает им сдерживать жажду крови. Легион соблюдает Кровавый Пост – ограничение, помогающее обострить чувства и получить новые силы. Разрешено пить лишь кровь преступников – и врагов. Вампиры убеждены, что Бессмертное Солнце позволит им перестать быть нежитью и обрести настоящую вечную жизнь. Их сила – в числе и в магии крови: среди

**ПЕРЬЯ, СОГЛАСНО** находкам учёных, были распространённым типом покрова у динозавров. Так что по данному вопросу MTG в гармонии с наукой

вампиров много обладателей «цепи жизни», подпитывающей игрока способности. Хватает и карт, создающих фишки существ.

Вот такая диспозиция. Чтобы выжить в Иксалане, следует выбрать фракцию по душе и хранить ей верность, так как разные типы существ между собой сочетаются не слишком удачно. Исключением можно назвать разве что существ со способностью «разведка», позволяющей положить на существо-разведчика жетон, увеличивающий его силу и очки жизни, либо взять землю из колоды. Это одна из особенностей «исследовательской» тематики сета, как и цикл двусторонних легендарных чар, которые в процессе игры трансформируются в легендарные земли, раскрывая нам подробности процесса освоения Иксалана.

■■■

Удался ли «Иксалан»? Однозначно! Он хорош и как самостоятельный сет, и как смена декораций после приключений команды Стражей в разных мирах. Наблюдать за сюжетом увлекательно (хотя бы ради отношений Джейса и Враски, которая когда-то пыталась убить синего мага, а теперь спасает). Выбирая своё племя, проникаешься его интересами и в то же время чувствуешь себя немного Индианой Джонсом, окунающимся в неизведанное. Колоды planeswalkerов Иксалана вполне подходят для новичков в «Магии» и вместе с тем оставляют простор для творчества… а кроме того, станут отличным началом для собственной уникальной колоды.

Кстати, уже 19 января выйдет прямое продолжение «Иксалана» – «Борьба за Иксалан». В Wizards of the Coast нам намекнули, что стоит ожидать раскрытия тайн и продолжения сюжетных линий. В частности, мы узнаем судьбу города Ораски. Единственный доступный на данный момент арт из выпуска украшает нашу обложку, а первую карту можно будет получить на Magic Open House шестого и седьмого января. Так что успехов вам, и увидимся в гонке за сокровищами! ■

**ДМИТРИЙ БУРМАК**
Художник и просто яркая личность

# ТВОРЯЩИЙ «МАГИЮ»

## БЕСЕДУЕМ С ХУДОЖНИКОМ ДМИТРИЕМ БУРМАКОМ

**ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО**

Волшебство **Magic: The Gathering** родилось не только благодаря чудесной игровой механике. Немалую роль в успехе игры сыграл потрясающий арт, созданный профессиональными художниками. Среди них, кстати, попадаются и наши соотечественники. Одного из них – Дмитрия Бурмака, автора, в том числе, новогодней промокарты Some Disassembly Required, – нам удалось разговорить и расспросить о том, как творится визуальная часть «Магии».

### МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ

**ДЛЯ КАРТЫ CHIVALROUS CHEVALIER**. Собственность Wizards of the Coast

**Что такое для тебя MTG?**

– Для меня «Магия» – это в первую очередь отличные иллюстрации, один из самых ярких ориентиров в профессии. Я уже много лет слежу за картинками в выпускаемых сетах и очень рад, что появилась возможность поучаствовать в создании игры. Это своего рода сбывшаяся мечта.

**Как началась история твоих взаимоотношений с MTG? Как на тебя вышли Wizards of the Coast?**

– Как я и говорил, рисовать для «Магии» и вообще для Wizards было моей давней мечтой. Поэтому, как только я начал работу в качестве фрилансера около семи лет назад, одно из первых писем с предложением сотрудничества было отправлено именно им. Мне повезло – я получил задание поработать для **Duel Masters**, карточной игры, издаваемой в Японии. Через несколько лет арт-директор Дон Мюрин, с которой я трудился над этим проектом, перешла на MTG и предложила переключиться на «Магию». Я был просто счастлив это услышать.

**Тяжело ли рисовать для карт? Картинка нужна детализированная, но итоговое изображение же будет небольшого размера?**

– Да, действительно, картинки на картах совсем небольшие, но ведь их можно увидеть не только там. Они появляются на рекламных материалах, в оформлении сайтов, в качестве обоев на рабочий стол и мно-

го где ещё. Поэтому при рисовании надо рассчитывать не только на размер карточки – где-то стоит повысить детализацию, где-то добавить фактурности. Не скажу, что это усложняет работу, скорее наоборот – делает её интереснее. Да и работать в большом размере проще.

**Сколько карт ты нарисовал? Какие твои любимые?**
– Я работаю над MTG чуть меньше двух лет и нарисовал около двадцати карт. Больше всего, наверное, нравятся первые, для сета Unstable. Крайне необычный сет, очень смешной, редко удаётся поработать над подобными картинками. Chivalrous Chevalier, по-моему, доставил больше всего удовольствия – этакий механический Дон Кихот, вкрученный в механического Пегаса.

## СТИЛЬ ПРАВИТ

**Арт для MTG рисуют разные художники, но в картах ощущается нечто общее. Как этого удаётся добиться, в чём секрет фирменного стиля? Как много у художника MTG творческой свободы?**
– В иллюстрациях MTG есть общие черты, но, мне кажется, стиль у художников всё-таки довольно разный. Да, в общем, всё крутится вокруг реализма в большей или меньшей степени, здесь мало места для огромных наплечников или неподъёмных мечей, зато приветствуются реалистичные пропорции и натуральное освещение. Но с точки зрения подходов, средств исполнения, дизайна и атмосферы тут большое разнообразие. И это то, что мне нравится в иллюстрациях для «Магии».

**Как проходит работа над артом? Ты показываешь готовый арт, и кто-то говорит: «Вот здесь и здесь надо немножко переделать»?**
– У Wizards of the Coast серьёзный подход к заданиям для иллюстраторов. Сперва небольшая группа художников создаёт документ по визуальному стилю, где в набросках и зарисовках описываются визуальные элементы будущего сета – локации, фракции, предметы, персонажи, декоры. И я, как иллюстратор карточки, получаю не только задание, но и ясное направление для создания своих картинок. Само задание обычно в меру подробное – кто изображён, где и что делает. Если это не какой-то конкретный герой вселенной, то художник имеет полную свободу по части дизайна персонажа, в рамках гида по стилю, естественно. Главное – передать настроение карточки, выделить основное действие. Арт-директор ведёт основные этапы работы, от набросков до финальной стадии, и, конечно, может попросить что-нибудь исправить на каком-либо этапе.

**Другие художники по MTG тебя вдохновляют? Есть ли работы, на которые ты равняешься?**
– О, конечно. «Магия» для меня вообще была одним из первых и самых сильных источников вдохновения. Годы идут, и в разное время иллюстрации для этой игры рисовали мои самые любимые художники. В девяностых это были Джеральд Бром, Кев Уолкер, Крег Стейплс и многие другие. С тех пор накал крутизны в картинках «Магии» не спадает. Многие продолжают работать натуральными материалами, но большинство, конечно, сейчас рисует на компьютере. Мне очень нравятся работы и тех и других, но иллюстрации, выполненные живыми красками, кажутся душевнее и ближе. Хотя сам я рисую исключительно на компьютере.

**GNOME TOKEN**
Собственность Wizards of the Coast

**Ты что-нибудь рисуешь вне MTG?**
– Кроме MTG я продолжаю рисовать для японской карточной игры Duel Masters, а ещё мы вдвоём с моей женой Екатериной уже несколько лет работаем над оформлением английской настольной игры **Frostgrave**. Это основной объём моей работы.

## ТОЛЬКО НЕ ПРИНЦЕССУ!

**У многих художников есть любимые сеттинги или темы. Одни рисуют джунгли, другие – биомехаоидов, третьи – драконов. А есть ли что-то такое у тебя?**
– Я специализируюсь на классическом фэнтези – рыцари, орки, чудовища. Мне нравится это рисовать. С роботами и техникой сложнее, и совсем плохо с симпатичными девочками – я лучше нарисую толпу орков, рвущих на части толпу гоблинов, чем одну симпатичную принцессу.

## ДЮЖИНА ФАКТОВ О MTG

– Magic: The Gathering придумана в 1993 году математиком и разработчиком игр Ричардом Гарфилдом.

– В MTG играют двадцать миллионов человек по всему миру, она издана на одиннадцати языках и продаётся более чем в семидесяти странах.

– «Магия», созданная двадцать пять лет назад, стала первой коллекционной карточной игрой.

– Некоторые карты были переведены и изданы на вымышленном языке одной из игровых вселенных – Фирексии.

– Самый молодой успешный игрок в MTG – шестилетняя американка Дана Фишер, которая уже участвовала в четырёх гран-при!

– Для поддержки игроков в «Магию» существует сеть из семи тысяч игровых магазинов по всему миру.

– Сейчас напечатано более шестнадцати тысяч уникальных карт Magic: The Gathering.

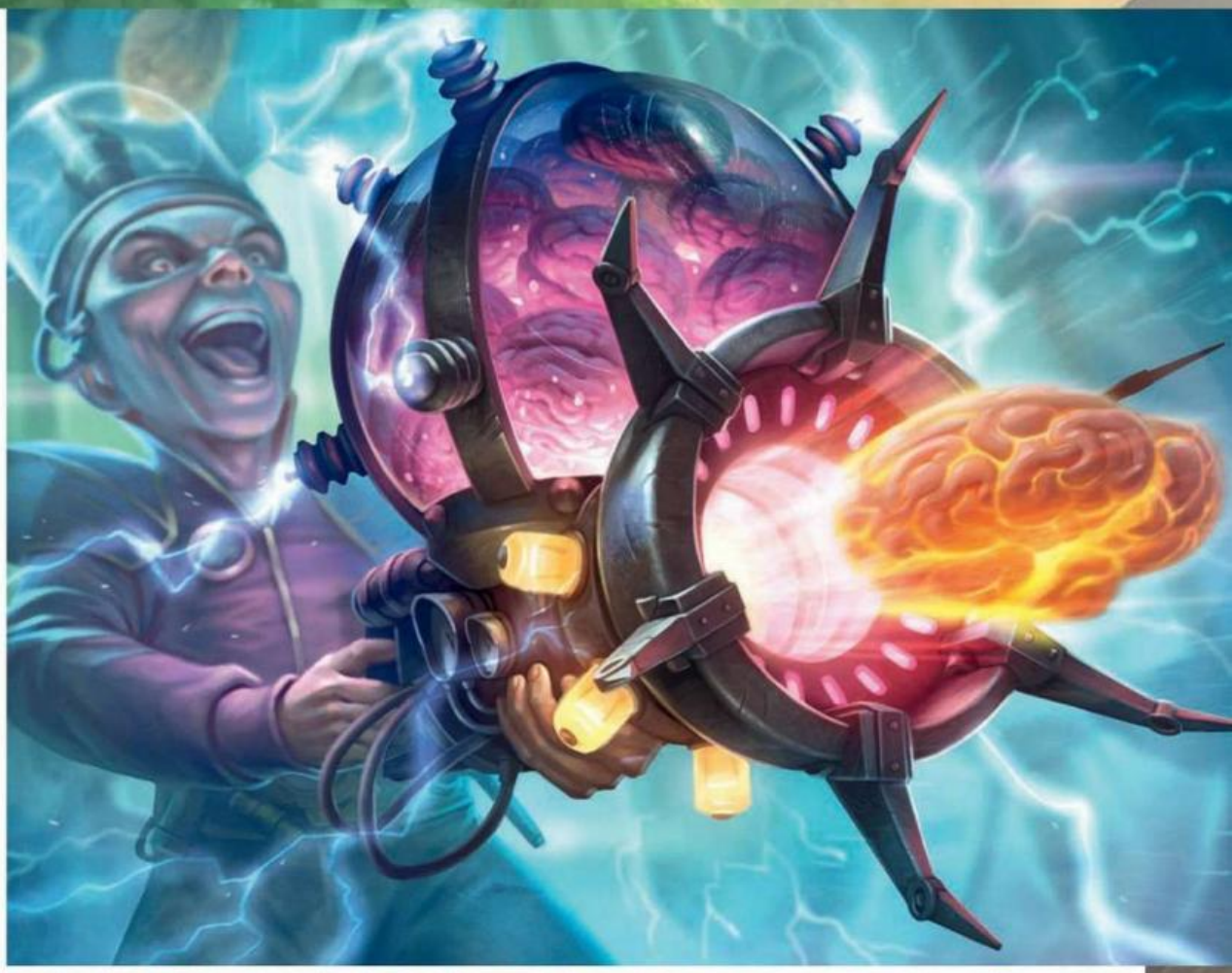
– Аудитория «Магии» на Twitch в 2016 году составила более 3,3 миллиона человек.

– В зависимости от региона и платформы, женщины составляют от 25 до 38% игроков в MTG. Двадцать лет назад женщин набиралось едва ли 10%.

– Пробный тираж игры назывался не Magic, а Mana Clash. Гарфилд и другие разработчики привыкли называть игру «Магией», но такое название нельзя было запатентовать. В конце концов решили оставить Magic, но приписать к нему The Gathering.

– Wizards принципиально не хотят менять рубашки своих карт – для них важно, чтоб рубашки любых карт выглядели одинаково. Именно по этой причине на каждой карте в MTG до сих пор печатают слово Deckmaster – когда-то существовала задумка сделать отдельный бренд, объединяющий разные ККИ. Идея не прижилась, а надпись осталась. Кстати, не так давно цвет логотипа сменили с синего на жёлтый... правильно, везде, кроме рубашек карт!

– Синие разводы на слове Deckmaster – это типографская ошибка из первого выпуска. Ну а поскольку менять рубашки нельзя, синие линии стали законной частью обложки и по сей день печатаются на каждой карте. ■



**Есть ли какой-нибудь сеттинг, с которым тебе хотелось бы поработать, но которого ещё не было в MTG? Вот чтоб прямо новую серию сделать.**

– Мне было бы интересно взяться за сеттинг на основе какой-нибудь традиционной культуры, которой в «Магии» ещё не было. Например, на основе культуры африканских племён, с шаманами и масками, духами и прочим. Не припомню такого в MTG.

**Есть ли на твоих картах пасхалки?**

– Вообще-то нет. Стоит подумать над этим в будущем.

**Какова лучшая награда для художника, по твоему мнению?**

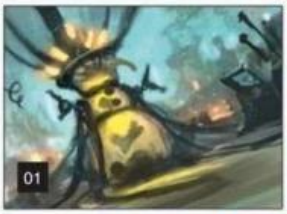
– Мне кажется, у художника две награды. Первая и главная – это удовольствие от работы. Вторая – это пусть небольшое, но признание. Кто бы что ни говорил, а когда хвалят – это тоже приятно. Если получил обе награды – значит, сорвал банк.

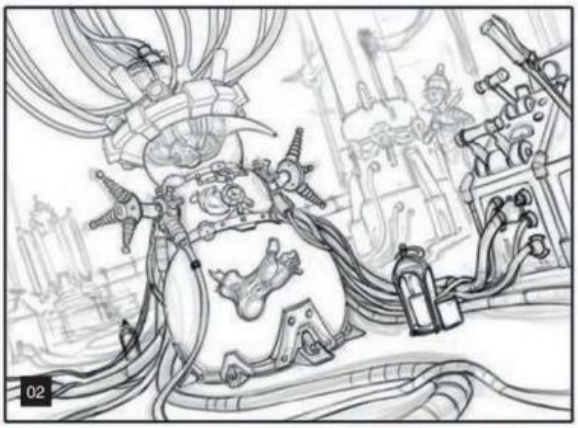
**Спасибо за ответы, будем следить за твоими новыми работами и картами!**

■■■

Здорово, что наши художники имеют международное признание и вместе со своими коллегами из других стран творят настоящую магию. Кто знает – может, именно вы в один прекрасный день отправите свое письмо в Wizards of the Coast и станете рисовать новые карты для «Магии». Ведь шестнадцать тысяч карт – явно не предел. ■

# КАК СОЗДАЁТСЯ АРТ





Some Disassembly Required – картинка для новогодней промокарты (вы уже наверняка нашли в этом номере открытку от Wizards of the Coast с этим артом!) И так как одним из основных событий декабря для «Магии» стал выпуск фанового сета Unstable, было решено оформить новогоднюю картинку в стилистике этого сета. По сюжету злобный учёный из гильдии суперзлодеев на рождественские праздники собрал в своей лаборатории странный прибор, похожий на снеговика, но из стеклянных сосудов, проводов и частей подопытных зомби.

**01** Получив задание, я сделал серию набросков с разной композицией, меняя точки обзора, занимаемое место, размер и дизайн объектов на картинке, – чтобы у арт-директора был выбор.

**02** После того как один из вариантов композиции был утверждён, я приступил к его проработке – потрудился над построением снеговика, элементов фона, деталями, сделал более чистый линейный рисунок. Для некоторых частей картинки – например, шляпы снеговика – я использовал 3D-редактор.

**03** Получив рисунок, я смог определиться с основными цветами. С этого этапа работа выходит на финишную прямую.

**04** Если требуются исправления, они вносятся – например, здесь стало понятно, что конструкция в целом теряет сходство со снеговиком и выглядит слишком серьёзно. Было решено добавить глаза и улыбку. Дальше остаётся процесс отрисовки – самый долгий.

**05** После завершения отрисовки моя работа заканчивается, остаётся ждать готовую карточку. ■

# ДРУГОЙ WARHAMMER

## ЛУЧШИЕ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ СТАРОГО СВЕТА И СОРОК ПЕРВОГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

**ДАРЬЯ БУДАНОВА**

Вселенные **Warhammer 40 000** и **Warhammer Fantasy Battles** большинству знакомы благодаря компьютерным играм. **Dawn of War** и **Total War: Warhammer** у многих вызвали желание собрать и раскрасить собственную армию. Но история двух миров отражена не только в варгеймах. За тридцать пять лет британское издательство выпустило множество настольных игр других жанров, но по той же вселенной, и ещё чаще обращалось к услугам сторонних разработчиков. Эти игры собирали награды, неоднократно переиздавались, но всегда оставались в тени «старших».

Давайте исправим это упущение и вспомним самые выдающиеся проекты по мирам «Молота войны».

### MORDHEIM И NECROMUNDA

Тот же Warhammer, только масштабом поменьше. Если в оригинальных играх вы могли отправить в бой целый полк, к тому же с поддержкой танков и артиллерии, то в Mordheim и Necromunda под вашим началом окажется небольшой отряд. Зато каждый солдат в нём обладает куда большим набором способностей. По крайней мере, теоретически – обе игры поддерживают режим кампании, позволяя персонажам накапливать очки опыта и менять их на навыки.

Сюжет Mordheim повествует о борьбе почти всех фракций Старого Света за осколки рухнувшего

**ПОСЛЕ КАТАСТРОФЫ**
Мордхейм стали называть Городом Проклятых

**В ЧИСЛЕ ПРОЧИХ** предметов экипировки в Necromunda есть противогазы и химическое оружие

на город Мордхейм метеорита. Всё дело в варп-камне, магическом материале, на котором работает добрая часть техники в Warhammer Fantasy Battles (у скавенов так вообще вся). Значительная роль в игре отдана снаряжению, будьте готовы выбирать своим воинам мечи и кольчуги.

Necromunda же оставляет в стороне разборки космодесанта с адептами Хаоса и рассказывает о войне уличных банд в огромном городе-улье на планете Некромунда. От выбора мафиозного клана будут зависеть сильные стороны вашей банды и возможности её развития. Воевать на улицах часто приходится чем попало, поэтому в игре реализованы правила осечек. Высокотехнологичное оружие бандитам незнакомо, и им нелегко с таким управляться.

**Games Workshop** собираются в ближайшее время переиздать обе игры, а пока канадцы из **Rogue Factor** бережно переносят их на компьютеры и приставки.

## BATTLEFLEET GOTHIC

**Battlefleet Gothic** – возможно, самая масштабная игра во всей линейке. Боевыми единицами здесь выступают огромные космические корабли. Сюжет отсылает к Готической войне, начавшейся со вторжения Абаддона Разорителя, наследника Хоруса и лидера Чёрного Легиона, но играть за Хаос или Империум необязательно. Хотите – собирайте флотилию эльдарских пиратов или медленных и неотвратимых некронов. Судна делятся по классам, отличаются количеством и калибром орудий, а также наличием ангаров для истребителей.

Корабли двигаются по полю реактивно, и, чтобы повернуть, придётся сбрасывать скорость. Хотя для тех же эльдаров это не проблема. В каждом раунде сражения отыгрываются четыре фазы, самая интересная из которых – «орднанс» *(англ. ordnance)*, когда в бой включаются торпеды, бомбардировщики, истребители и десантные модули. Снаряды, двигаясь независимо от кораблей, обладают определённой свободой действий и особенностями вроде игнорирования щитов противника.

Настольная Battlefleet Gothic ещё не перезапущена, приходится или искать старые модели на аукционах, или играть в компьютерную **Battlefleet Gothic: Armada**.

## BLOOD BOWL И BLOOD BOWL: TEAM MANAGER

В «Кровавом кубке» на прямоугольном поле в клеточку встречаются двадцать два солдата, чтобы... погонять мяч. **Blood Bowl** – это американский футбол на выживание. Номинальная задача – доводить мяч до зачётной линии противника как можно чаще за два тайма по восемь раундов. На деле большую часть матча вы

**БЛАГОДАРЯ** увеличивающейся поворотной силе даже самый неуклюжий корабль, попав в гравитационный колодец планеты или луны, развернётся в два счёта

**ЗВЁЗДНЫЕ ИГРОКИ** усилят любую команду, но с ними не так просто заключить контракт

будете строить «столбики» из игроков и считать клетки. Если игрок разрывает контакт с противником, тот имеет право ударить труса. Находящиеся рядом союзники добавят мощи вашим атакам. Необходимость позиционной игры и высокая цена ошибки делают Blood Bowl куда более тактической и сложной игрой, чем сам Warhammer.

А вот в **Blood Bowl: Team Manager** мяч вести вовсе не обязательно. В карточной игре побеждает тренер команды, завоевавшей за сезон больше всего фанатов. Матчи здесь играются условно: игроки выкладывают вокруг стадиона всё новых и новых игроков (пиная друг друга и иногда отбирая мяч), у кого суммарная сила окажется больше, тот и заберёт награду. Как и в базовой игре, здесь можно развивать командные навыки, нанимать магов и группу поддержки, «подмазывать» судью и закупать в команду легионеров. Но все новые способности отображаются не на листе персонажа, а на картах из нескольких колод.

Компьютерный Blood Bowl поддерживает студия **Cyanide**, настольный недавно переиздала сама Games Workshop. Team Manager, к сожалению, исчез с прилавков навсегда.

## UNDERWORLDS: SHADESPIRE

Когда-то обитатели Шпиля Теней жили чудесами, не зная ни горя, ни смерти. Но однажды владыка нежити Нагаш истощил магические силы теней, что подпитывали город. Теперь серые улицы населяют лишь призраки прошлого и мародёры...

**Underworlds: ShadeSpire** – игра в новом сеттинге, пришедшем на смену сеттингу закрытой Fantasy Battles. По сути это тоже скирмиш-варгейм, сражение небольших отрядов. В базовой коробке лежат воины Кхорна, уже знакомого нам бога Хаоса, и новой фракции Бурерождённых, лучших воителей всех рас, божественной силой Зигмара поднятых из мёртвых и закованных в сияющие доспехи (фэнтезийная версия космодесантников).

ShadeSpire – первая колодостроительная игра издателя, и от предыдущих скирмишей она отличается более строгими правилами, лучшим балансом и меньшей продолжительностью партий – около часа. Бои проходят на гексагональном поле. Помимо отрядов, в игре помогают карты власти, похожие на заклинания в ККИ. Для победы необязательно уничтожать всю вражескую армию – как и в «большом» Warhammer, здесь

**УМ, ЧЕСТЬ** и совесть эпохи Зигмара

**ЗЕЛЁНЫЙ ПЛАНШЕТ** напоминает десантникам, сколько у них осталось патронов

есть режим борьбы за точку-артефакт. Игра впервые получила официальную турнирную поддержку Games Workshop, с промокартами, призами и рекламными материалами, полностью русифицирована и требует значительно меньше вложений, чем оригинал.

## SPACE HULK

Корабли в Warhammer 40 000 путешествуют сквозь опасный варп, и даже исполинские крейсеры то и дело не возвращаются из рейса. По сюжету космодесантники из ордена Кровавых Ангелов высаживаются на борт выброшенного варпом судна. Такие корабли – летающие сокровища. Утерянные технологии, редкие ресурсы, ценное оборудование... вылазка стоит риска. К несчастью, заброшенный корабль успели занять тираниды – чудовищные, постоянно мутирующие существа, преобразующие любую биомассу в особей своего вида. В трюмах звёздного скитальца таились целые полчища хищных генокрадов.

Space Hulk – прекрасный пример асимметричной игры. Выбрав сценарий, вы раскладываете по столу узкие коридоры и тесные отсеки, по которым будут перемещаться космодесантники и генокрады. Первые малочисленны, но закованы в броню и хорошо вооружены. Пулемётная очередь или пси-способности задержат тиранидов ещё на подходе... лишь бы болтер не заклинило! Зато генокрадов сотни, и новые прибывают снова и снова, вылезая из тёмных углов и заявляясь с краёв игрового поля. Интересное тематическое правило: ход космодесантников ограничен песочными часами.

Space Hulk регулярно переиздаётся, а его карточная версия **Space Hulk: Death Angel** снята с производства, но ещё встречается на барахолках. Также настольная игра доступна в Steam.

**ВМЕСТО ФИШЕК-** кеглей здесь вот такие физиономии. Излучают добро, если раскрасить

## RELIC

В Антианском секторе появился варп-разлом, через который в мир Warhammer 40 000 проникают силы Хаоса, – значит, есть работа для агентов Империума. Выбрав персонажа и получив стартовые вещи, игроки вольны перемещать его по планетам сектора, чтобы герой копил опыт и раньше прочих добрался до разлома.

Правила **Relic** основаны на правилах классической настольной **Talisman**, по сути – игры-бродилки. Броском кубика определяется место, где персонаж может получить новое задание, сразиться с монстром или купить новое снаряжение. Бои тоже отыгрываются с помощью игральных костей. От прародителя Relic отличает разнообразие в способах прокачки и в снаряжении персонажа (техножрец, например, со старта получает мощные агрегаты). Дополнения же изменяют победные условия и позволяют играть за врагов Империума.

Игра потеряла издателя, но Games Workshop планирует выпустить её с помощью другого.

**БОЕВЫЕ КОЛОДЫ** четырёх фракций удивительно разные

## FORBIDDEN STARS

Возможно, лучшая игра по мирам Warhammer, идейная наследница культовой настольной **StarCraft**.

В тесном секторе четыре фракции – космодесант, Хаос, орки и эльдары – ведут борьбу за ценные планеты. Победит тот, кто раньше прочих соберёт четыре жетона целей. Карта галактики модульная, её собирают сами игроки, решая, что важнее – воткнуть столицу поближе к заветным жетонам или, наоборот, спрятать от противника важные цели. Управляются войска с помощью жетонов приказов, помещающихся на выбранный сектор. Можно (и нужно!) мешать планам оппонентов, кладя свои жетоны поверх чужих, поскольку выполнить можно лишь «верхний» приказ.

В игре замечательный баланс, несколько путей развития для каждой фракции, а также оригинальная боёвка, задействующая как карты, так и кубики. Взять числом не получится – больше восьми кубиков в сражении кинуть не дадут (столько можно получить, отправив в бой всего три-четыре фигурки). Придётся развивать технологии и покупать сильные боевые карты. Игра за разные фракции сильно отличается: десантники окапываются в бастионах, Хаос и эльдары умеют телепортировать своих через полкарты, а орки – перепрыгивать с планеты на планету через открытый космос.

## РОЛЕВЫЕ ИГРЫ ПО МИРАМ WARHAMMER

**Warhammer Fantasy Roleplay** пережила три редакции (и ждёт четвёртой), и все они кардинально друг от друга отличались. Последняя активно использовала карты и особые кубики – персонажа можно было создать, просто вытянув несколько карт из колоды и определив его карьеру, начальные навыки и вещи. Выпуская такие колоды, разработчики стремились обойти пиратов, но на деле лишь отпугнули многих игроков.

Ролёвки по Warhammer 40 000 пользовались большей популярностью. Самая заметная из них, **Dark Heresy**, позволяла игрокам вжиться в роль инквизиторов, хранящих Империум от внутренних угроз:

**ПОСЛЕДНЯЯ РЕДАКЦИЯ** Warhammer Fantasy Roleplay по богатству комплектации обгоняет многие настолки

**В WARHAMMER: INVASION** выигрывает тот, кто уничтожил по крайней мере две зоны противника

культов Хаоса, еретиков и агентов ксеносов. Персонажи игроков отправляются на задания, суть которых ограничена лишь фантазией ведущего: от боёв стенка на стенку до запутанных расследований по разоблачению коррупционеров. **Rogue Trader** позволяла сыграть за вольных торговцев и пиратов («Светлячок» в W40K? Запросто!), **DeathWatch** и **OnlyWar** – за космодесант и Имперскую гвардию соответственно. Старые линейки книг закрыты, но не за горами новые редакции правил.

## WARHAMMER: INVASION И WARHAMMER 40 000: CONQUEST

Так называемые живые карточные игры: собирать колоду придётся, но бустеров со случайными картами в игре нет. Отличаются оригинальными для жанра механиками, но имеют проблемы с балансом.

Фишка **Warhammer: Invasion** – планшет столицы. Вы не просто играете за существо, вы решаете, в какую из трёх зон оно отправится. Поставишь слева – увеличится приход ресурсов. Справа – берёшь больше карт в начале хода. Вперёд – можешь атаковать им столицу противника. Разнообразные зоны появлялись в карточных играх и раньше, но именно здесь правила представили их столь элегантно.

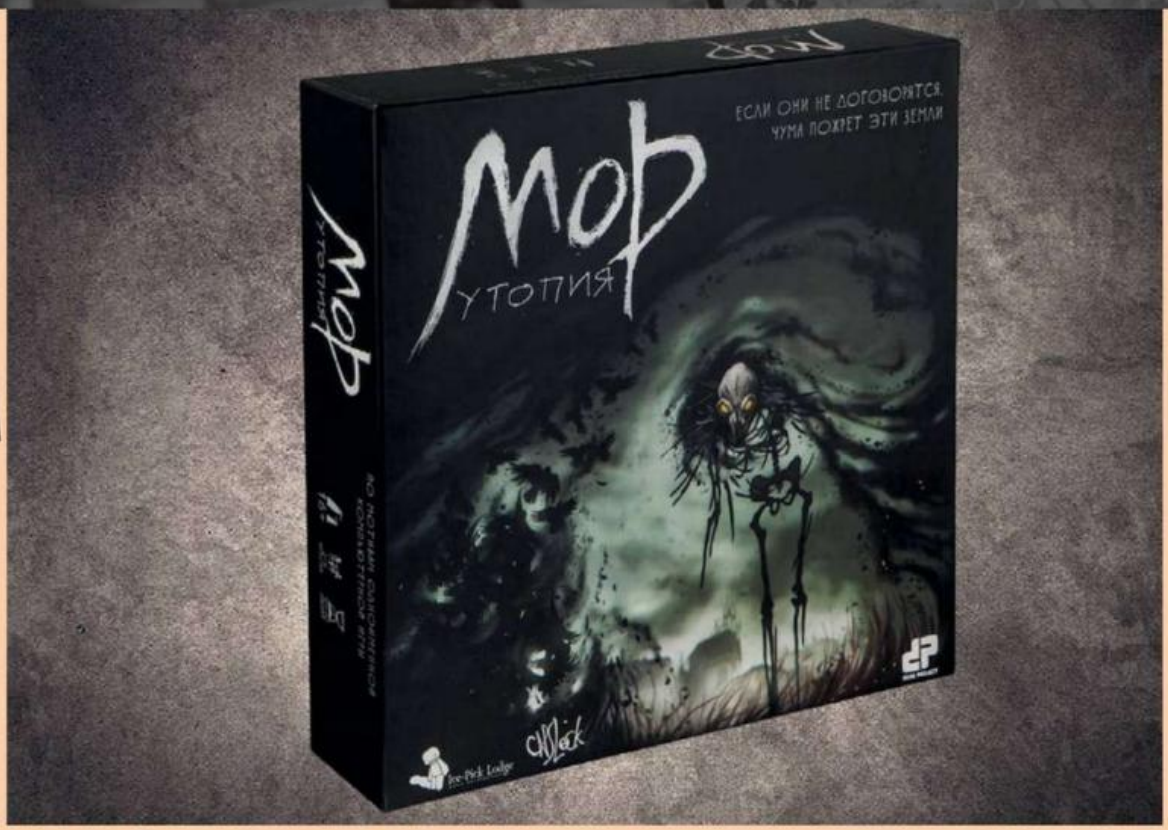
В **Warhammer 40 000: Conquest** вы каждый раунд сражаетесь с противником за группу планет. Планеты дают ресурсы и открывают для полководцев ранее недоступные технологии. Собрав три одинаковых символа, игрок получает контроль над территорией. В игре очень много yomi (термин из геймдизайна): игроки каждый ход решают, за какие планеты будут биться их войска, и от мастерства чтения мыслей противника зависит вся игра.

Обе игры отличаются обилием доступных фракций и возможностями для их комбинации. Только всепожирающие тираниды обходятся без союзников. К сожалению, и та и другая закрыты навсегда.

■■■

Мы вспомнили далеко не все настольные игры по вселенным Warhammer. Если вы никогда не красили миниатюры, но заветы Императора и крик «Ва-а-агх!!!» для вас что-то значат – обязательно обратите внимание на эту подборку. Перечисленные проекты – не просто хорошие игры в популярном сеттинге, они сами по себе превосходны. ■

**В СТЕПИ** уже вырыты три могилы. Долго они пустовать не будут




# НАСТОЛЬНАЯ «МОР. УТОПИЯ»

## ОТ ФАНАТОВ ДЛЯ ФАНАТОВ

**ПАВЕЛ ИЛЬИН**

«**Мор. Утопия**» была и остаётся самой неоднозначной отечественной игрой. С одной стороны – атмосфера безысходности, оригинальный сеттинг, философские диалоги и постукивание по «четвёртой стене». С другой – бесконечные вылазки в одинаково заброшенные дома и ужасная механика боя, помноженные на посредственный движок.

С недавних пор у неё есть и настольное воплощение – осенью «Лавка игр» выпустила уже второе издание игры. Получился «Мор» в квадрате: при видимой похожести на другие кооперативные настолки эта игра ломает привычные каноны. Если вы сядете играть в неё, как в **«Ужас Аркхэма»** или **«Чужую планету»**, – вам никогда не выиграть.

### ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ЧУМОЙ

Выглядит «Мор. Утопия» прилично, особенно для отечественной настолки. Большая карта Города, окружённого Степью, место под могилы Приближённых, колоды заданий и рецептов для трёх врачей – все иллюстрации были заботливо и со вкусом нарисованы заново. От идеи поставить фотографии разработчиков вместо портретов персонажей отказались, но атмосфера игры не потерялась.

Сюжет всё так же вращается вокруг эпидемии в городке на краю света и судьбы троих персонажей – Бакалавра, Гаруспика и Самозванки, за них-то нам и предлагается играть. Четвёртому игроку предстоит стать самой Чумой и бороться с врачами за право остаться в Городе.

Число Приближённых (смертных, верующих в идеи одного из врачей) пришлось сократить. Ради симметрии на каждой стороне их трое. Бакалавра поддерживают будущая Хозяйка Города, Мария Каина, гениальный архитектор и наркоторговец Андрей Стаматин и наследник промышленной империи Младший Влад (кстати, это маленький спойлер для неигравших – в списке Даниила Данковского Влад появляется не сразу).

Гаруспика всё так же поддерживают дети: беспризорник Хан, воришка Ноткин и не по годам мудрая Капелла (вместо одного из пацанов хорошо смотрелась бы Тая Тычик, главная в Термитнике, но это уже придирки). За Самозванку готовы вступиться «прокурор» Александр Сабуров, хирург Стах Рубин и держательница ночлежки Оспина – остальные Смиренники в настолку не попали.

Цель врачей – вовсе не вылечить болезнь, а убедить Инквизитора в своей правоте, набрав нужное число аргументов. Зарабатываются они после выполнения миссий, теряются – со смертью Приближённых. За последними зорко следит и игрок за Чуму. Если ему удастся уничтожить троих заранее загаданных персонажей, игра заканчивается досрочно. Перемещается Чума тайно от остальных игроков, записывая ходы в эффектный блокнот, – может даже выбраться в степи и выйти с другого конца карты.

Нечто похожее мы видели в **«Скотланд-Ярде»** и **«Ярости Дракулы»**. Только там один игрок сражался с командой, а в «Море» каждый сам за себя. Помешать Чуме расправиться с жертвами за два хода может карантин. Запершись в домах, Приближённые не умирают от первой вспышки, но теряют большую часть действий. Персонажи в карантине отображаются перевёрнутыми фишками (чёрной подставкой вверх) – оригинальное решение.

**КАРТЫ ИЗ КОЛОД** рецептов игроки выбирают сами, выполнив миссию или потеряв Приближённого

**ЕСЛИ ПРИГЛЯДЕТЬСЯ**, Город с высоты птичьего полёта похож на лежащего быка. Неслучайно

## ПРОИГРАТЬ, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ

И вроде бы всё отлично, но с первых ходов вам придётся смириться – вы сможете победить, только если другие врачи будут сознательно вам поддаваться. Судите сами: в свой ход каждый игрок может действовать двумя персонажами по одному разу. Ограничение только одно – нельзя двигать других врачей, но чужих Приближённых можно!

Получается так: Бакалавр подводит к нужному кварталу Алексея Сабурова, берёт из банка фишку ресурса, передаёт ход... и Гаруспик выполняет Сабуровым миссию. Если б Данковский не подвёл Приближённого, то не приблизился бы к получению аргумента, но и Гаруспик остался бы не у дел.

И так всю игру. Выигрывает от такого недоверия только Чума.

Как бороться с такой напастью – непонятно. В игре есть жетоны договора, запрещающие всем игрокам, кроме одного, двигать какого-то персонажа, но, однажды связав себя с Приближённым, вы сможете вернуть жетон лишь после его смерти. Можно ввести дополнительную плату в ресурсах за выполнение миссии персонажем другого цвета, но тогда вперёд вырвется Гаруспик, чьи рецепты позволяют получать их даром. Можно запретить их двигать вообще, но тогда теряется огромный пласт игры.

Прямого подтверждения от авторов мы не получили, но эта механика введена в игру совершенно сознательно. Судьба такая у «Мора»: быть спорной и неоднозначной.

Всё меняется, если относиться к «Мор. Утопия» не как к настольной игре, а как к ролевой. Это же дилемма заключённого в чистом виде! При должном настрое из бессмысленной игры в поддавки настолка превращается в театральную постановку Марка Бессмертника.

Как и в компьютерной игре, врачи помогают друг другу, отвоёвывая у Чумы кварталы, ищут ответы и выбирают из троих самого достойного. Впрочем, у автора этих строк так играть не получилось, слишком привык действовать эффективно. Но в ближайшем антикафе есть компания, которой «Мор. Утопия» понравилась, и мы долго спорили на этот счёт. Они играют в борьбу с Чумой, а не друг с другом, очищают город от вредных штаммов, двигают чужих персонажей не во вред, а на пользу, и получают массу удовольствия.

■■■

Настольная «Мор. Утопия» – прежде всего игра для поклонников оригинала. Это не «**Пандемия. Наследие**», здесь всё наоборот. Чтобы победить, нужно проигрывать, чтобы проиграть, нужно стараться победить.

Как и к оригинальной игре 2005 года, к настолке трудно остаться равнодушным. ■

**ЖАНР:**
фантастическая комедия
**РЕЖИССЁР:**
Тайка Вайтити
**В РОЛЯХ:**
Крис Хэмсворт, Марк Руффало, Том Хиддлстон, Кейт Бланшетт, Тесса Томпсон
**ПРЕМЬЕРА В РОССИИ:**
2 ноября 2017 года
**ВОЗРАСТНОЙ РЕЙТИНГ:**
12+

**НАШЛОСЬ МЕСТО**
и ностальгии по восьмидесятым и семидесятым. Тор крушит врагов не под пафосный оркестр, а под «Immigrant's Song» от Led Zeppelin

# ТОР: РАГНАРЁК

## ЛУЧШЕЕ КИНО О БОГЕ ГРОМА

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

В киновселенной **Marvel** Тор – бедный родственник. Куда ему до народной любви, в которой купаются Тони Старк и **«Стражи галактики»**! И хотя фильмы о боге грома прибыльны, до миллиардов, приносимых «Мстителями», им далеко. Казалось бы, кому нужен волосатый качок с кувалдой из мира карикатурных скандинавских богов? Он же просто смешон!

Режиссёр Тайка Вайтити, прославившийся комедиями **«Реальные упыри»** и **«Охота на дикарей»**, уловил эту абсурдность персонажа и обернул герою на пользу. Его **«Тор: Рагнарёк»** – шикарная фантастическая комедия, где мы смеёмся не *над* Тором, а *вместе* с ним.

Насмотревшись пророческих видений в **«Эре Альтрона»**, Тор ушёл странствовать по девяти мирам, чтобы предотвратить конец света – Рагнарёк. Он дерётся с демонами, попадает в плен, вместе с братом Локи ищет отца Одина. И узнаёт, что у него есть злобная сестра Хела, мечтающая захватить Асгард. Этим она занимается, пока Тора заставляют драться в гладиаторских боях.

Похождениям молотобойца в иных измерениях в основном и посвящён фильм – Вайтити оттянулся по полной, показывая пёструю мультивселенную. Ещё в **«Царстве тьмы»** стало ясно, что от скандинавской мифологии мир Тора весьма далёк. А «Рагнарёк» и вовсе сделал из него космооперу, где летают корабли, стреляют лазеры и водятся диковинные пришельцы.

По сути, Вайтити превратил «Тора» в «Стражей галактики», взяв от них лучшее: юмор, безумный мир, модное ретро и старый рок. А сам герой теперь вылитый Звёздный лорд – остряк, нахал и находчивый сукин сын. Простодушного богатыря больше нет: Крис Хэмсворт играет умного и весёлого Тора, проявляя талант комика на всю катушку. Он уже не предмет шуток, а их источник, то и дело подначивает Локи, Халка, врагов и самого себя.

От такой перемены пострадал всенародно любимый антигерой Тома Хиддлстона. Если в «Царстве тьмы» он был великолепным мерзавцем, который всех надувал, то в «Рагнарёке» это патологический предатель вроде Джека Воробья и неудачник, огребающий ото всех, особенно от брата. Но Вайтити выдержал баланс и дал минуту славы как Локи, так и множеству других персонажей.

**РАСПОРЯДИТЕЛЬ БОЁВ** Грандмастер в исполнении Джеффа Голдблюма вышел более ярким злодеем, чем Хела. Он смешной и отлично вписывается в этот балаган

**ХАЛК** в «Рагнарёке» оказался не таким уж тупым. Порой он даже философствует

И в первую очередь Халку, который из-за проблем с правами уже девять лет не видел сольного фильма. В «Рагнарёке» он один из центральных героев, причём нас в равной степени познакомили и с профессором Беннером, и с зелёным великаном. Важную роль играет и Валькирия (Тесса Томпсон); правда, уникальных черт у неё мало, это просто «обязательная» сильная женщина.

Увы, с главным проклятием Marvel – злодеями – не справился и Вайтити. Хела в исполнении Кейт Бланшетт такая же картонная, как Малекит, Ронан и прочие одноразовые антагонисты. У неё даже нет злодейского плана, она вульгарно хочет власти и крови. Её мрачный пафос не вписывается в комедию, а пошутить ей дают лишь пару раз. Похоже, создателям Хела так прискучила, что её на полфильма убрали в отдельный от истории Тора подсюжет. Следить за ним и вполовину не так интересно, как за событиями на гладиаторских боях.

■■■

Marvel ещё предстоит решить эту проблему и создать выразительных злодеев. Или... ничего не менять. Судя по кассовым сборам и отзывам критиков, чтобы кино вышло удачным, яркий антагонист не обязателен. «Рагнарёк» – ещё одно тому подтверждение. Это традиционный марвеловский фильм: много юмора и зрелищ, хорошие актёры, наивный сюжет. Тех, кто не любит киновселенную, он не переубедит. Но если вам фильмы Marvel хоть немного нравились, смело смотрите «Рагнарёк». ■

**NIMROD** – один из первых компьютеров с графическим интерфейсом. Разрешение его «дисплея» – 4 на 7 точек, то есть 28 лампочек

Про «Ним» мы вспомнили не просто так – программа, которая могла участвовать в этой игре, стала первым в истории игровым ИИ. Её сделали в 1951 году и запускали на разработанном под это дело компьютере Nimrod. «Электронный мозг, который работает быстрее человеческого!» – гласила реклама.

# ЛУЧШИЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ В ИГРАХ

## ПОЧЕМУ ИИ – ЭТО ПОДДЕЛКА

**АНДРЕЙ ПИСЬМЕННЫЙ**

Сражаясь с компьютерным противником, часто воображаешь его гораздо умнее, чем он есть на самом деле. Однако стоит приметить оплошность, и иллюзия рассеивается, ведь даже шедевральный искусственный интеллект – это не разум, а хитроумная маскировка его отсутствия. В общем, здесь вам не **Westworld**.

Мы поговорим о лучших ИИ, встречавшихся в компьютерных играх.

### ЛОЖНЫЕ ИИДОЛЫ

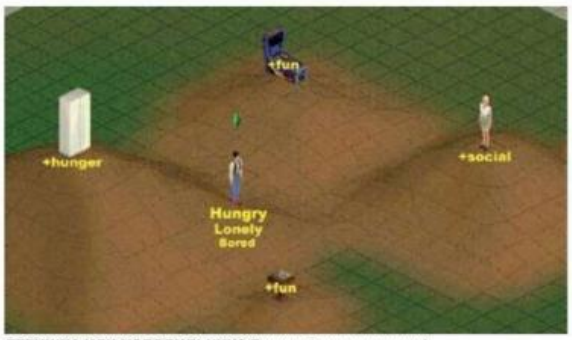
Словосочетание «искусственный интеллект» звучит весомо и даже возвышенно. Представляется нечто загадочное и непостижимое, над чем работают настоящие гуру программирования, владеющие тайными, почти мистическими знаниями. Они наделяют машину способностью думать подобно человеку!

Однако игровой ИИ – это всего лишь набор правил и алгоритмов. Иногда сложных, иногда не очень. В качестве примера возьмём игру **«Ним»**, в которой двое поочерёдно берут предметы из кучек. Или крестики-нолики. В обоих случаях программа сводится к простому алгоритму: компьютер поочерёдно просчитывает все возможные ходы, а затем выбирает наиболее выгодный.

**ИГРУ ГО КОМПЬЮТЕР ОДОЛЕЛ С ГОРАЗДО БОЛЬШИМ ТРУДОМ,** нежели шахматы. Это стало возможно только благодаря последним успехам в области развития нейросетей

Привычные нам игры, по большей части, ушли недалеко. Скажем, для стратегии в реальном времени самая сложная часть – это алгоритм поиска пути. Чтобы каж-

**КАЖЕТСЯ**, что симы всё время о чём-то думают




**ДЕВУШКА ИЛИ ХОЛОДИЛЬНИК?** Пожалуй, холодильник!

**ГОЛОД УТОЛЁН**, пора общаться – пирамида Маслоу в действии

**В SIMCITY (2013)** много «фоновых людей», но здесь, в отличие от Sims, они полностью лишены интеллекта: просто ходят на работу и обратно, подобно тому, как в дома поступают вода и электричество

дый юнит мог передвигаться и обходить препятствия, компьютер непрерывно просчитывает сотни вариантов маршрута и выбирает самый короткий.

А как же противники? Они кажутся сверхмозгом в основном благодаря искусственным преимуществам в ресурсах и возможности управлять всем хозяйством одновременно, остальное суть набор правил вроде атак волнами и последовательности постройки зданий. Опытные игроки хорошо об этом знают и неизменно находят слабые места.

Несмотря на скромные начальные возможности, искусственный интеллект вошёл в игры почти с самого появления компьютеров – намного проще научить машину взаимодействовать с людьми в рамках жёстко заданных правил, чем в реальном мире.

## УМ В ПРЕДМЕТАХ

В качестве примера игры с интересным ИИ часто приводят **The Sims**, ведь чтобы изображать повседневную жизнь людей, компьютер, наверное, должен думать как человек.

Мы видим персонажа, который встаёт с кровати, идёт в туалет, чистит зубы и завтракает. Но на деле сим не принимает никаких решений, за него «думают» окружающие предметы. Зубная щётка, унитаз и холодильник «рекламируют» себя: они снабжены записями об улучшении разных характеристик. Еда восполнит четыре единицы голода, раковина – две единицы гигиены, посещение туалета – три единицы мочевого пузыря.

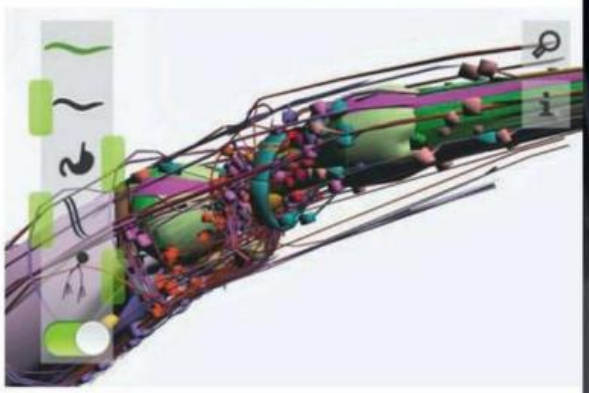
Игра умножает каждый из показателей на соответствующие нужды персонажа и пересчитывает всё в очки счастья: чем дольше сим не ходил в туалет, тем больше счастья принесёт ему комната для размышлений. Учитываются и прописанные персональные

**ТАК ДОЛЖНА БЫЛА** выглядеть четвёртая часть Creatures, но до разработки дело не дошло

предпочтения, и расстояние до объектов. Социальная жизнь строится на том же принципе: когда кому-то из симов «станет скучно», он придёт поболтать – восполнить нужду.

Чтобы лучше представить себе этот алгоритм, создатель Sims Уилл Райт предлагает вообразить «ландшафт счастья» (happyscape): поверхность, на которой высота означает получаемое на ней количество счастья. Персонаж выбирает любой из ближайших холмов и использует манящий его предмет. Когда нужда будет удовлетворена, холм разгладится, а сим перейдёт к покорению следующей вершины.

Иногда подопечные начинают творить откровенную ерунду – всё потому, что разработчики нарочно заложили изъян. Алгоритм берёт верхнюю часть списка нужных действий и выбирает из него случайным образом: сим может сесть смотреть телевизор, проигнорировав позывы мочевого пузыря. Если б персонажи сами отлично справлялись, это не оставило бы работы для игрока – иногда ИИ приходится нарочно портить.



**ВНЕ ИНДУСТРИИ** компьютерных игр существуют научные проекты настоящей симуляции живых существ. В рамках проекта OpenWorm учёные воссоздали физическую модель тела круглого червя с тремя сотнями работающих нервных клеток: в виртуальном окружении червь ведёт себя так же, как вёл бы в жизни. А резонансный Human Brain Project, в который европейское правительство вложило миллиард евро, пытается воссоздать в машине человеческий мозг. Правда, до этого пока очень далеко.

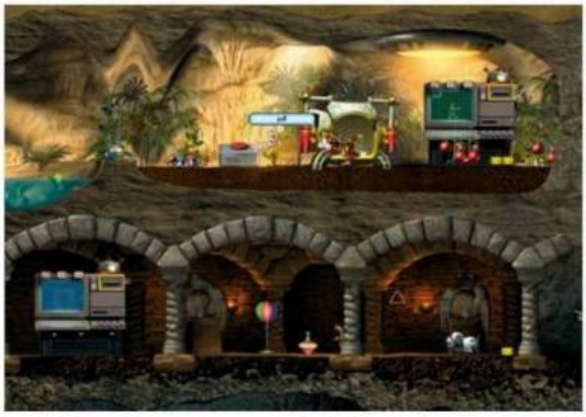
## НЕЙРОНЫ И НОРНЫ

Порой разработчики пытаются создать ИИ, который действительно моделировал бы работу человеческого мозга, но таких примеров единицы. Наиболее знаменитый из них – игра о питомцах, под названием **Creatures**.

В 1992 году британский учёный Стив Гранд решил попробовать себя в разработке коммерческого софта. Он предлагал потенциальным инвесторам идею виртуального питомца – мыши, которая жила бы на рабочем столе Windows. Она должна была постепенно обучаться новым трюкам благодаря заложенной нейросети.

Позже идея превратилась в полноценную игру о виртуальных персонажах – норнах. Пушистое создание вылупляется из яйца, а человек должен помочь ему познать мир: научить каждому слову, повторяя его по много раз и показывая на то, что оно означает, а так-

**ВСЕ ЖАЛОВАЛИСЬ** на капризы Трико, но разве не так ведут себя настоящие питомцы?



**НОРНАМ В CREATURES** предстоит освоить большой и красивый мир

же заставлять выполнять простейшие действия, поощряя хорошее поведение. Тем не менее норны часто забывают уроки и ошибаются – в этом и заключается огромное достижение разработчиков.

В основе искусственного интеллекта каждого питомца лежит нейросеть из тысячи нейронов, поделённая на кластеры. Каждый кластер выполняет одну из задач: чувства, фокусировка внимания, память и принятие решений. Норны ассоциируют действия с поощрениями и наказаниями и делают обобщения на основе предыдущего опыта, что помогает им действовать в новых условиях.

Поведение норнов регулируется теми же гормонами, что и у живых существ, поэтому они могут жаждать общения и развлечений, равно как чувствовать боль, голод, усталость и так далее, – всё это отражается на балансе химических элементов их крови в специальной консоли.

Есть и другие примеры того, как искусственный интеллект изображает питомца со сложным поведением: вспомним гигантских зверей из **Black & White**, щеночков из **Nintendogs** или норовистого Трико из **The Last Guardian**. Однако имитация развития и обучения по-прежнему остаётся редкостью.

## ЗАПАХ СВЕЖИХ ТРУПОВ

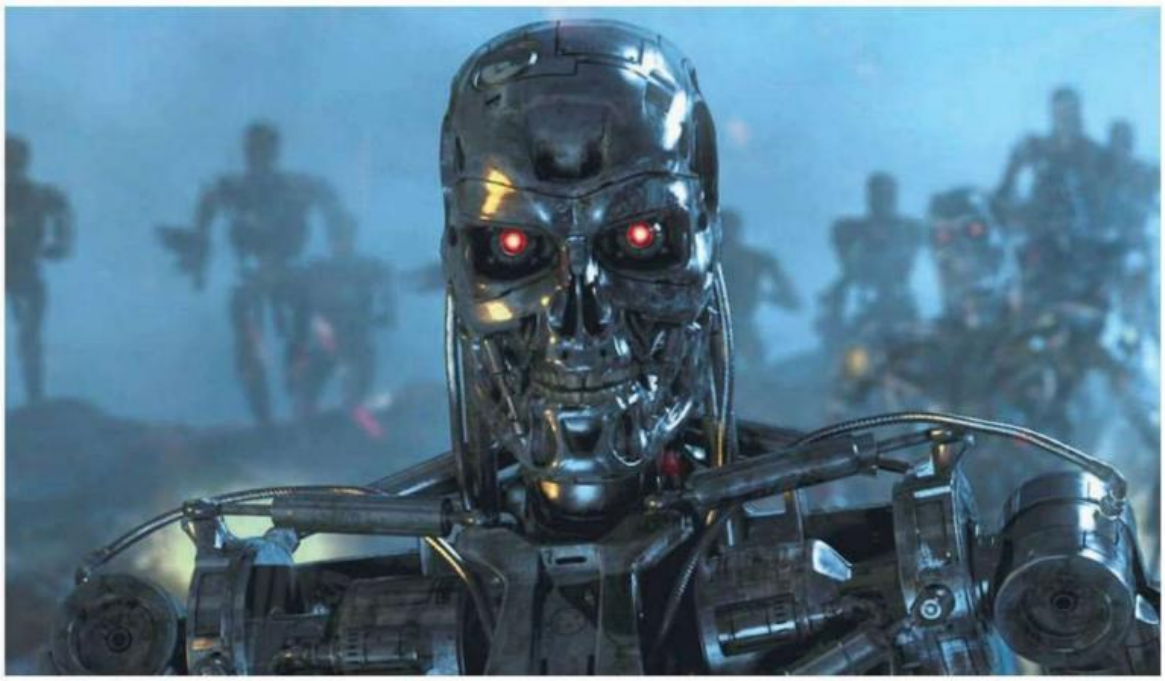
До сих пор мы обсуждали тихие и спокойные игры. Как насчёт шутеров? В них ИИ должен принимать решения не просто на ходу, а на бегу. И пусть здесь компьютерные противники не растут и не развиваются (продолжительность их жизни чаще всего измеряется секундами), но они должны составлять достойную конкуренцию человеку. Или хотя бы не казаться слишком тупыми.

В ранних шутерах вроде **Wolfenstein 3D** и **Doom** с искусственным интеллектом всё было просто: монстры поворачивались в сторону игрока, бежали к нему и стреляли, как только он входит в комнату, – вот и весь алгоритм. В **Quake** их поведение уже стало достаточно сложным, чтобы игру начали критиковать за плохой ИИ.

Первым же шутером, заслуживающим в этом плане внимания, стал **Half-Life**. Там были и дружественные персонажи, и сражения, не зависевшие от участия игрока, и прочие нетривиальные вещи. Чтобы сделать мир живым и подвижным, разработчикам из **Valve** пришлось написать огромное количество скриптов.

**ОМ-НОМ-НОМ!** Да, для него это тело пахнет чем-то вкусным

**СКОРО... ВОССТАНИЕ**
машин уже не за горами!



**А С ЧЕГО БЫ ЭТО**
роботам уничтожать людей? Ну разве что мы сами их на это запрограммируем

Например, совсем недавно обнаружилось, что у персонажей и монстров в Half-Life есть обоняние: свежий труп в течение тридцати секунд испускает запах, и если, например, неподалёку бродит буллсквид, то он непременно прибежит полакомиться. Люди же, проходя мимо, заметят, что пахнет не очень.

## ВРАГИ МАСТЕР ЧИФА

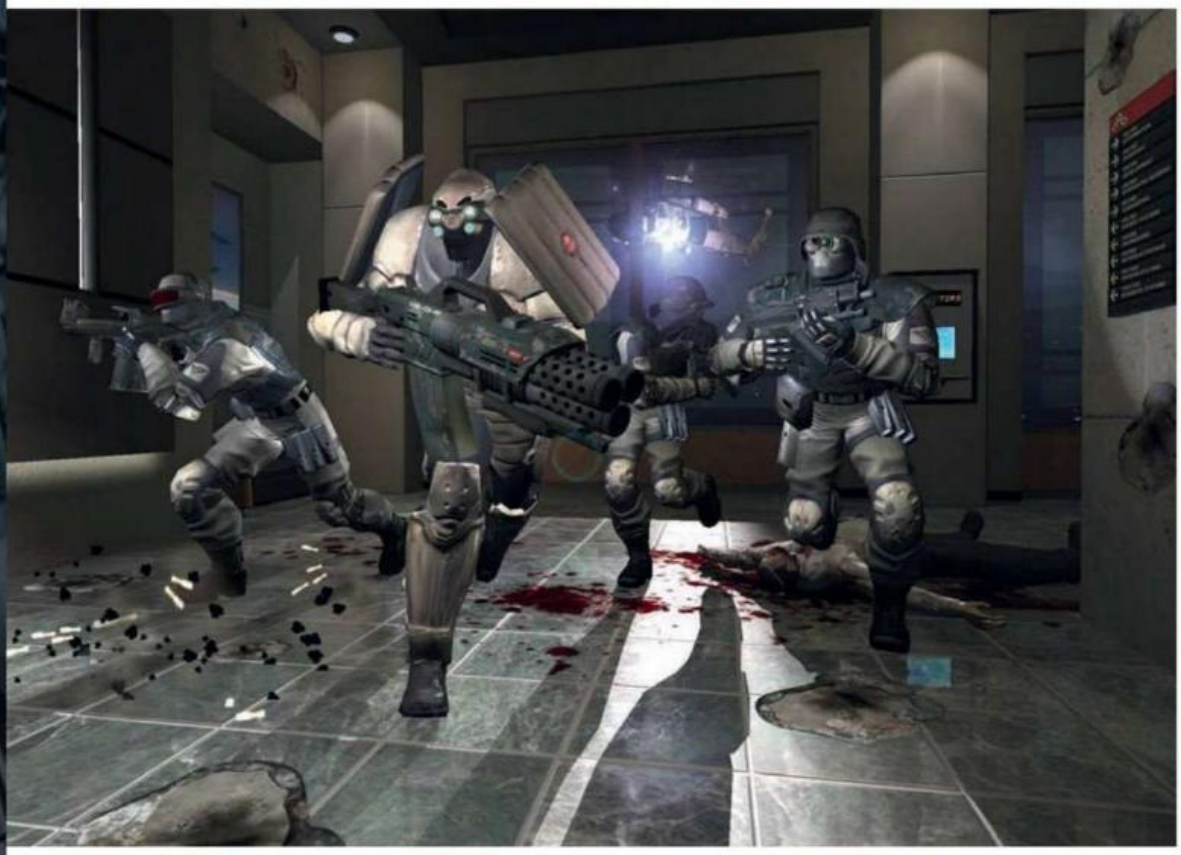
По-настоящему интересное поведение компьютерных противников появилось в игре **Halo**: к примеру, когда умирает лидер отряда, его подручные могут смекнуть, что дело плохо, и разбежаться. К тому же они стараются действовать сообща, даже зовут друг друга на помощь.

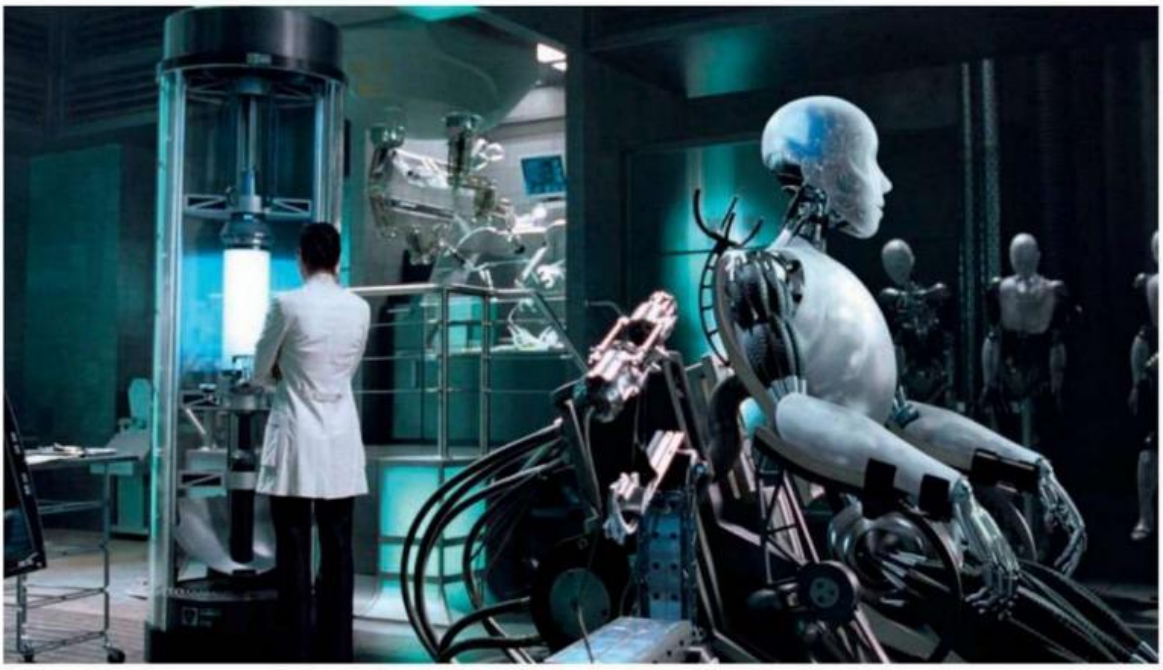
В **Halo 2** социальная жизнь солдат ковенанта стала ещё сложнее благодаря системе, позволяющей противникам вовлекать друг друга в действие. Работает это примерно как в Sims: ИИ одного персонажа опрашивает остальных, не готовы ли они помочь, и те соглашаются, если не заняты. Например, человечек видит проезжающую машину и просит водителя подобрать его. То же касается и диалогов: если два солдата смотрят на что-то одно, они начнут это обсуждать.

Оказалось, что предсказуемость – это очень важно. «Если я подбираюсь к пехотинцу и внезапно на него нападаю, я могу ожидать, что он испугается и убежит. Будет неправильно, если он станет убегать только в половине случаев, – это помешает игроку строить планы. Мы решили, что действия должны быть предсказуемыми, а их последствия – нет. Пехотинец всегда будет убегать, но куда именно он убежит, игрок не знает», – рассказывает Крис Батчер, программист, отвечающий за ИИ в Halo.

Ещё более интересное поведение демонстрирует армия дьявольски хитрых клонированных солдат из **F.E.A.R.** Контекстная информация в ИИ врагов позволяет им не просто действовать сообща, но прикрывать друг друга, прятаться за укрытиями вроде столов и книжных шкафов, открывать двери, выбивать окна, и так далее.

Но даже самый замысловатый ИИ в шутерах умён только при хорошо продуманных уровнях. Немалая часть «мозга» противников опять же заложена в окружение: дизайнеры уровней прописывают выгодные для стрельбы места и точки укрытий. Ну и конечно, при тестировании выявляются случаи, когда противник выбирает недосягаемую цель и печально упирается в стену. Вот такой вот интеллект!





**НЕКОТОРЫЕ ИГРЫ**
и запомнились-то именно благодаря ИИ врагов

**ФУТУРИСТИЧНЫЙ ДИЗАЙН**
с каждым днём становится всё менее футуристическим – будущее уже стучится в наши двери

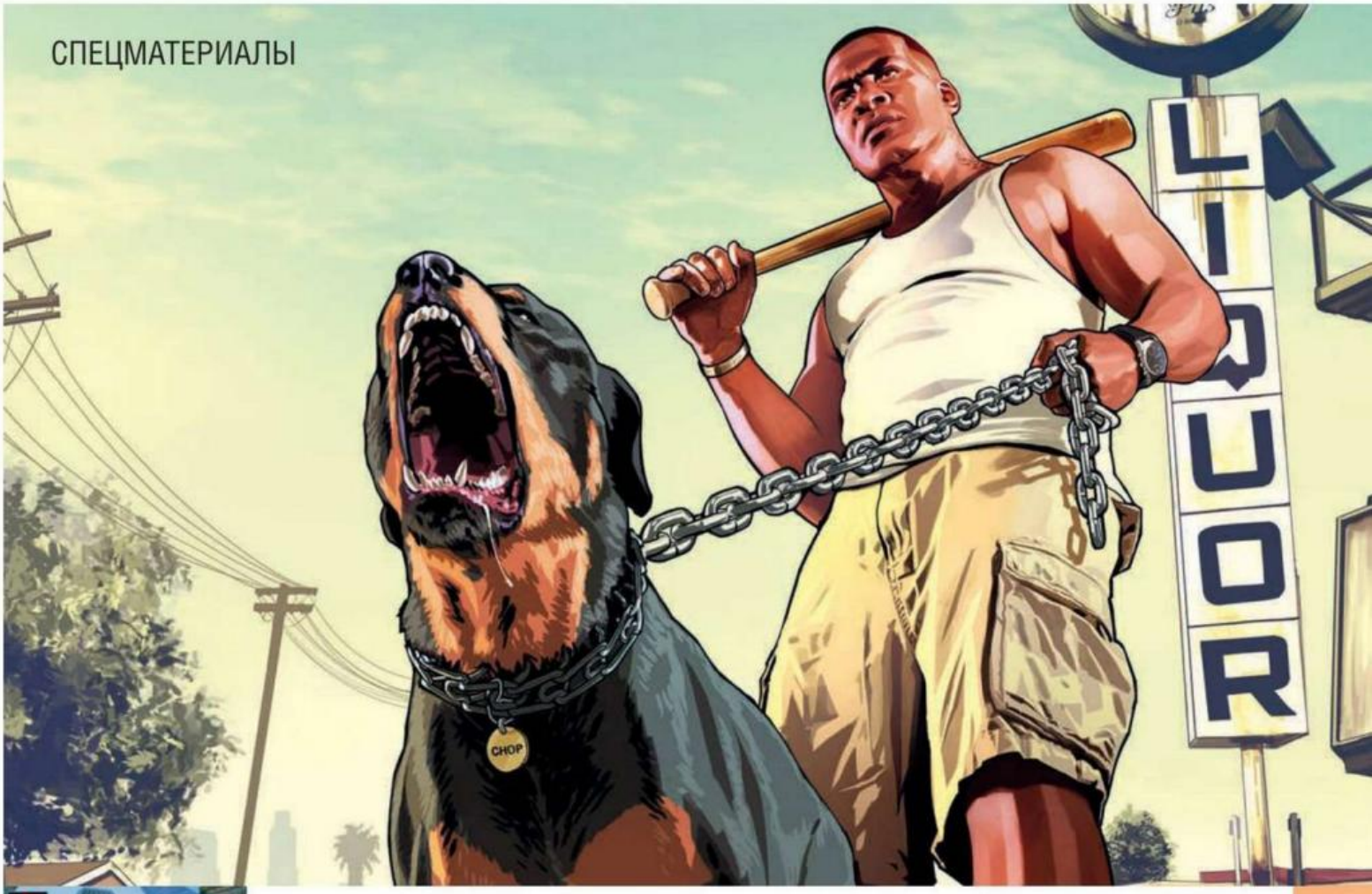
■■■

Разработчики придумывают всё более красивые методы заставить нас думать, что мы имеем дело с равным противником. В компьютерной графике подобный обман называется «дым и зеркала», и точно так же, как компьютеру не под силу реальные оптика и физика, не может он и воссоздать интеллект человека. Приходится идти на уловки.

Впереди всё то же непаханое поле. Да, можно обойтись и простыми скриптами – играть всё равно будет весело, но крутой ИИ полностью меняет игровой процесс. Учитывая последние достижения в области нейросетей, можно ожидать не просто улучшения разума противников в играх, но и появления совершенно новых механик.

Вспомним проект **DeepMind**, в рамках которого исследователи из Google ставят разные эксперименты с нейросетями, в том числе и учат их играть в компьютерные игры. Всего за несколько часов компьютер становится профессионалом по одной из старых игр для Atari.

Не исключено, что, идя по этому пути, можно создать свирепейших ботов для современных игр. Или наоборот – разумных компаньонов. Кто знает? ■



**ТРУДНО ПОВЕРИТЬ,** что великая GTA некогда выглядела так

# 20 ЛЕТ СЕРИИ

## GRAND THEFT AUTO ОТ A ДО V

**АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК**

Неважно, какого вы возраста, цвета кожи, вероисповедания, профессии или пола, неважно даже, любите вы игры или нет: о GTA, пожалуй, слышали все. Для одних эти три буквы – символ беззаботного детства, дурацких модов и паролей на бумажках. Для других – та самая «дьявольская игра», что превращала детей в «кровожадных убийц». А для третьих – настоящее произведение искусства и источник вдохновения.

Недавно этому феномену исполнилось двадцать лет, и в ознаменование этой даты мы решили вспомнить, что же значит для нас эта серия.

### ИСТОКИ

На старте ничто не предвещало игре великое будущее. Первые две части, вышедшие в 1997 и 1999 годах, были простенькими аркадами, где «пиксельные» человечки делали криминальную карьеру. Вид сверху и примитивный геймплей: знай себе катайся на машинках, дави или расстреливай всех подряд да выполняй задания.

Но уже тогда прослеживались главные черты серии: циничный юмор, вседозволенность и, конечно же, ощущение, будто в игре есть нечто большее. Будто там, за поворотом, обязательно найдётся какой-нибудь сюрприз. А ещё там были совершенно безумные и сумасшедшие по постановке миссии. Уничтожить ресторан просто за то, что в нём перестали готовить любимое блюдо босса? Гм... а что вас смущает-то?

**МАКСИМ КОЗЫРЬ:**
В одной из миссий первой части я проехал на мотоцикле по крышам зданий. Это было настолько круто для игр того времени, что по сей день выжимает ностальгическую слезу.

А вот в GTA 2 в одном из заданий русской мафии требовалось угнать набитый автобус, отвезти на завод и пустить всех пассажиров на популярные хот-доги. Пожалуй, одна из лучших и безумно циничных миссий во всей серии GTA.

**ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО:**
Вторая часть зацепила меня ещё в момент выхода, одно ужасно раздражало – озвучка на английском. Резало мои нежные детские уши непонятное «Вишингар» при подборе очередной пушки. Однако вскоре выяснилось, что звуковые исходники игры лежат в открытом доступе – хватай и работай. Я выпросил у родителей микрофон и достал прогу для обработки звука, но в итоге стало только хуже. Представьте себе: бравый бандит подбирает пушку под душе- и ушераздирающий вопль двенадцатилетнего школьника: «Пистолет-пули-и-имёт у-у-узи-и-и-и-и!» А теперь представьте, что несколько мгновений назад вы зачистили целую улицу и быстро подбираете один автомат за другим... Занавес!

**ЮРИЙ БЛИНОВ:**
Ни одна игра не могла затянуть так, как GTA 2. Мы с другом даже пытались организовать «мультиплеер», одновременно играя каждый у себя дома и подробно описывая друг другу происходящее по телефону. Были ж времена!

**ОТДЕЛЬНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ** – наблюдать, как из игры в игру кочуют одни и те же автомобили. И как эти модели меняются со временем

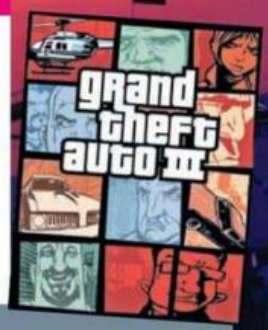
## РЕВОЛЮЦИЯ

Нельзя сказать, что продажи или оценки первых двух частей и аддонов (про Лондон) кого-то удивили, но их хватило, чтобы через несколько лет мир увидел по-настоящему великую игру. Истинный успех пришёл в 2001 году с релизом **GTA 3**: полное 3D, вид из-за спины, красивый город с огромным количеством возможностей – тут и войны с полицией, и попытки заработать, сдавая угнанные машины на металлолом. И, конечно, много хорошей музыки на радио, шуток диджеев и забавных постановочных роликов.

Кто-то устраивал настоящий апокалипсис: расстреливал прохожих, уходил от погонь, уничтожал приехавшую на вызов технику из самого разного оружия и особенно с помощью танка. Кто-то собирал разбросанные по всему миру «пакеты»: за них разработчики щедро награждали, оставляя на точках сохранения оружие. Некоторым нравилось просто изучать город, напоминающий Нью-Йорк, и слушать сатирические зарисовки по радио. А ещё здесь был сюжет. Да, совсем простой, но с интересными персонажами и самыми разными задачами, от угонов до покушений.

Вспоминая старые части, нельзя не рассказать и про заметные «аркадные корни»: машины, что загорались уже после нескольких столкновений, мигом тонущего героя, миссии, на которые приходилось долго ехать после каждого провала. Даже оружие и деньги там «летали» в разноцветных ореолах (зато какое удовольствие доставлял даже звук «подбирания»!). Ну и, конечно, возрождение около больниц или полицейских участков.

Единственное, чего Grand Theft Auto 3 не хватало, – своего запоминающегося стиля, но вскоре серия обрела и его...



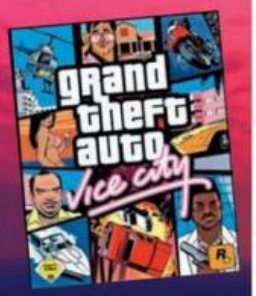

**МАКСИМ КОЗЫРЬ:**
В третьей части мне больше всего запомнился стартовый ролик: всё было сделано на невероятно крутом уровне, а со взрывом моста в конце сцены приходило осознание, что сейчас ты получишь нечто революционное. Так оно и оказалось.

**СТАНИСЛАВ ПЛАТИЦЫН:**
Тот факт, что ты выходишь из дома, видишь перед собой огромный город и можешь идти куда угодно, вызывал неописуемый восторг...
...и заставлял заниматься всякой ерундой. Особенно увлекательными были забавы вроде «засунь как можно больше машин в гараж», «собери как можно больше копов перед домом и взорви их базукой», «возьми спорткар, набери пять звёзд и убегай от полиции сколько сможешь» и «перестреляй как можно больше людей на улицах».

**ЮРИЙ БЛИНОВ:**
Поначалу мы с братом не могли поверить, что это настоящая GTA в 3D, но после аккуратного толчка мышки герой повернулся! Дальше было бесчисленное количество часов изучения города, поиска спрятанных пакетов (по легендам, собрав сотню, можно было попасть в секретный четвёртый город, который был виден через прицел снайперки у одной из скал), попытка улететь на бескрылом «Додо» с поднимающегося моста... А потом в один прекрасный день откуда-то взялся помятый листочек, начинающийся с «GUNSGUNSGUNS», и всё понеслось по новой!

**В VICE CITY СНОВА** появились мотоциклы. Хотя ездить на них порой было проблематично

**В НЕКОТОРЫХ ЗАДАНИЯХ** геймдизайнеры совершенно не жалели игроков. Одна ошибка? Ещё двадцать минут кати на миссию, а там, будь добр, начинай всё заново




## ЛИЦО СО ШРАМОМ

**GTA: Vice City**, на первый взгляд, не делала ничего сверхъестественного. Сухие строчки пресс-релизов и тексты на коробках упоминали новый город, лодки, вертолёты и много заданий. Но было в игре нечто куда большее: совершенно незабываемый стиль.

В Вайс-Сити было невероятно уютно. Игра на удивление точно обыгрывала свою эпоху: солнечный город, отсылающий к Майами восьмидесятых, легендарная музыка (включая исполнителей вроде Майкла Джексона), яркие здания, авто, одежда и рок-н-ролл.

Если открытый мир третьей части располагал в основном к преступлениям, то в Vice City уже можно было имитировать обычную жизнь. Гулять по огромному торговому центру, есть пиццу, ходить в клуб «Малибу», кататься по пляжу или плавать на яхте, подрабатывать таксистом и водителем скорой помощи, участвовать в гонках и даже скупать недвижимость, развивая собственный бизнес. А потом возвращаться в гостиничный номер или роскошный особняк и наслаждаться прекрасными видами.

Ещё веселее было «слетать с катушек» и устраивать беспредел – да не только грызться с полицией, но и веселиться по ходу самих заданий. Таких как ограбление банка с его организацией или проникновение в полицейский участок в одежде копа. Наверняка многие вспомнят миссию, где нужно было пьяным и с шатающейся камерой отвезти в больницу раненого товарища – тому по нелепой случайности оторвало руку.

В этой игре трудно вычленить какой-то один особенный момент, потому что она вся из них состоит. Этому не мешают даже многочисленные недостатки: да, порой Vice City страшно раздражает. Она жутко бесила взрывающимися машинами, долгим путём к миссиям, запредельной местами сложностью и мигом тонущим героем. Но уже через пару минут игра снова пленяла солнцем и атмосферой, а по многочисленным персонажам, вроде напарника Лэнса Вэнса, трусливого адвоката Кена Розенберга и, конечно, Томми Версетти (с голосом Рэя Лиотты!), многие скучают и по сей день.

**МАКСИМ КОЗЫРЬ:**
Можно вспомнить крайне бесящие миссии с вертолётиком, но это и так все знают и ненавидят. А вот действительно знаковой я считаю финальную сцену игры, которая чуть ли не дословно цитирует концовку легендарного фильма «Лицо со шрамом», что, кстати, подчёркивается ещё и декорациями. Правда, финал в игре был более радужный, чем у персонажа Аль Пачино.

**ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ:**
До сих пор храню в памяти заветные слова: ASPIRINE, LEAVEMEALONE и PROFESSIONALTOOLS.

**ДМИТРИЙ РУТКОВ**
По забавной случайности приобретённый мною CD с отпечатанной на цветном принтере обложкой содержал мод, который заменял стандартные машины современными. Я даже не подозревал об этом, пока друзья не принялись поголовно просить поиграть в «ту самую версию с крутыми тачками».

**СТАНИСЛАВ ПЛАТИЦЫН:**
Кто не помнит восторг при первой поездке на мотоцикле? А ведь сидя на нём, можно было стрелять вперёд! Road Rash в GTA – да, и ещё раз да!

Эта игра затягивала до такой степени, что миллионы игроков (и я, естественно, тоже) всерьёз прочёсывали всю карту, пытаясь собрать семьдесят спрятанных предметов. Зачем? А потому что за это герою в вечное пользование давали боевой вертолёт. А за сотню – чёртов танк!

**ЮРИЙ БЛИНОВ:**
До сих пор не понимаю, в чём проблема миссии с вертолётиком. Ничего сложного ведь.

**СМЕНА СТИЛЯ**
понравилась далеко не всем, но игру было за что полюбить

**ЕЩЁ SAN ANDREAS**
подарила миру немало мемов вроде «Потрачено» или «Полезай в тачку Сладенького»

## ГОРОД СВОБОДЫ

В следующем выпуске студия **Rockstar** снова пошла на авантюры: яркий Вайс-Сити восьмидесятых разработчики променяли на целый штат. И хотя той самой «души» мир лишился, всё искупалось новым масштабом, поражающим воображение.

В **GTA: San Andreas** возможно было всё: от походов в тренажёрные залы и клубы до поедания разных бургеров на выбор (от них герой, кстати, толстел!). Даже мир, казалось, не проигрывал Вайс-Сити ни в чём, ведь помимо Лос-Сантоса (читай, Лос-Анджелеса) с его пляжем Санта-Моника и пародией на голливудские холмы в игре нашлось место и для туманного Сан-Фиерро (копия Сан-Франциско), и для пустынного, но яркого Лас-Вентураса (а это уже Лас-Вегас с возможностью выиграть миллион долларов в казино и ночной жизнью!).

В отрыве от заданий там было интересно просто жить, словно в какой-нибудь **The Sims**. Причём некоторые так и делали: покупали домик в глуши, подрабатывали водителем скорой помощи, а по выходным либо забирались на самую высокую гору, либо ездили в Лос-Сантос на соревнования по триатлону.

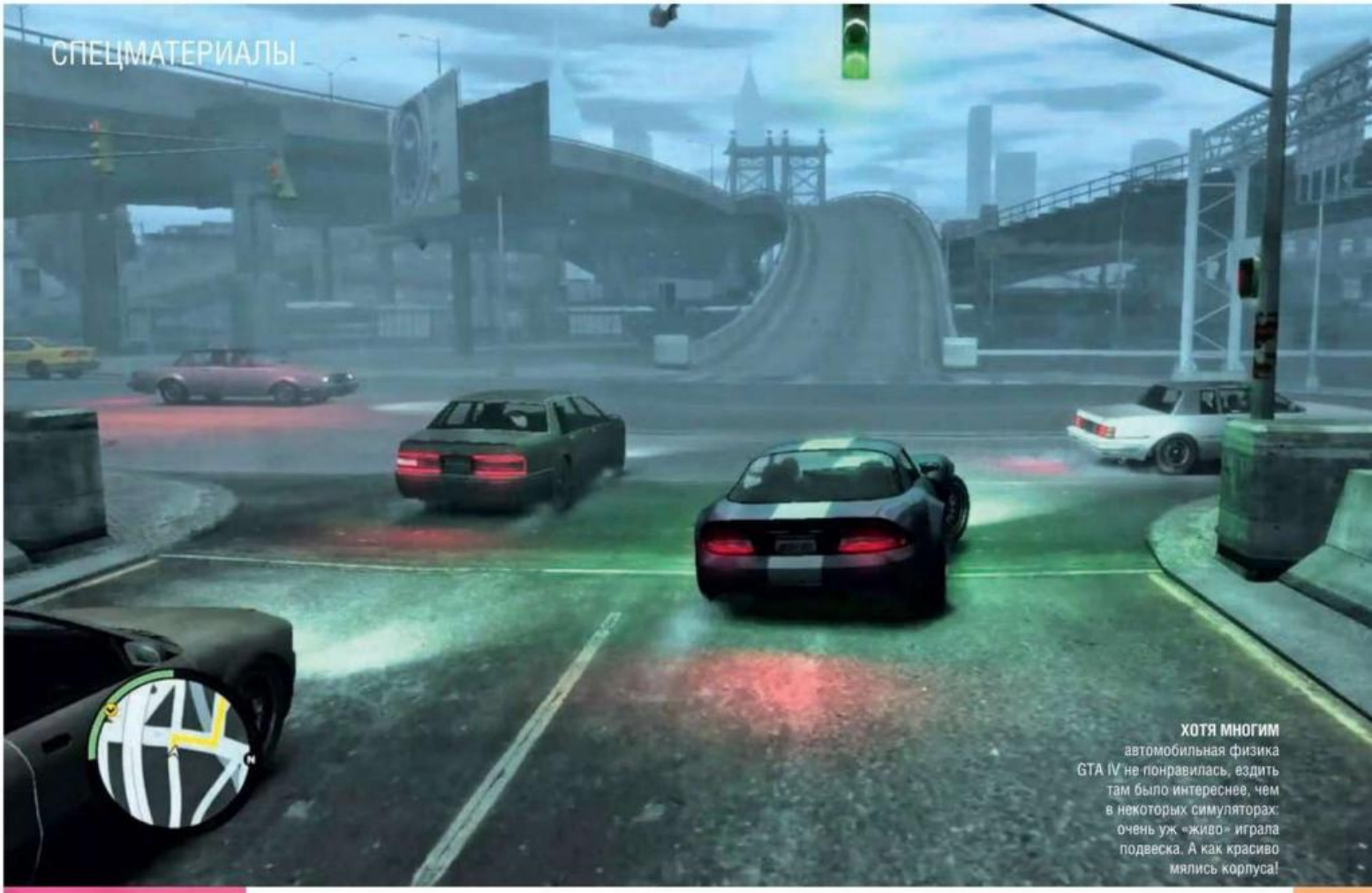
Впрочем, отвлекаться от миссии не хотелось. Да, по традиции задания San Andreas порой жутко выводили из себя: после лётной школы или «операции», где нужно было перепрыгивать с одного самолёта на другой, даже эпизод с вертолётиком из Vice City казался не таким уж и сложным. Зато в остальное время брали за душу запоминающиеся персонажи вроде сумасшедшей грабительницы Каталины, слепого китайца Вузи или хиппи-наркоторговца и безумные миссии (взять хотя бы ограбление казино или штурм дамбы Гувера). Такое не забывается!

Так что разработчиков вновь ждал успех. Об этом можно уже и не упоминать, верно?

**МАКСИМ КОЗЫРЬ:**
Больше всего почему-то запомнилось первое посещение спортивного зала. Одна мысль о том, что из главного героя можно сделать настоящего Шварценеггера, заставляла забыть о сюжете и начать исследовать всё подряд.

**ИЛЬЯ ОВСЯННИКОВ:**
Карл научился плавать! Наконец-то!

**СТАНИСЛАВ ПЛАТИЦЫН:**
Приключения Си-Джея должны были войти в историю серии как самое масштабное, что когда-либо делала Rockstar. San Andreas воистину безразмерна. А ещё именно здесь впервые была столь детально представлена тема афроамериканского гетто.



**ХОТЯ МНОГИМ** автомобильная физика GTA IV не понравилась, ездить там было интереснее, чем в некоторых симуляторах: очень уж «живо» играла подвеска. А как красиво мялись корпуса!

## НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Несмотря на все свои достижения, San Andreas была в каком-то смысле устаревшей игрой. Выходила она почти под конец поколения консолей, а количество технических недостатков неприятно удивляло. Это сейчас Rockstar – одна из лучших (если не лучшая) студий в индустрии по части внимания к деталям и полировке, тогда же её игры могли огорчить, например, пропадающими за поворотом автомобилями.

Четвёртая глава серии многое из этого исправляла. Да, некоторые поклонники франшизы её недолюбливают – по причине засилья однообразных миссий, меньших возможностей и местами не самой логичной истории. Но как основа для будущих успехов **GTA IV** стала огромным шагом вперёд.

Порой просто хотелось сидеть и восхищаться игрой: читать смешные новости или зависать на сайтах знакомств в здешнем интернете, наблюдать, как реалистично подкашиваются ноги у раненых противников благодаря технологии **Euphoria**... ну, или просто гонять на автомобилях, наслаждаясь тем, как покачивается на поворотах подвеска и как правдоподобно герой двигается внутри салона. А в случае аварии – живописно вылетает через лобовое стекло!

Четвёртую часть хотелось любить уже за то, что машины больше не загорались на ровном месте, проваленные миссии можно было «перезапустить», а от полиции – удрать без всяких «перекрасок».

Некоторые задания приятно удивляли постановкой и изобретательностью. Ограбление банка с забегом по тоннелям метро – есть! Убийство известного адвоката, которое надо было провернуть, записавшись к нему на собеседование, – тоже. А покушение на гомосексуалиста, коего предстояло выманить, пригласив на свидание, в очередной раз подчёркивало смелость разработчиков.

В конце концов, для многих GTA IV стала открытием хотя бы потому, что в ней нашлось место славянскому колориту. Главный герой – побитый жизнью серб Нико Беллик, по радио Vladivostok FM крутили Цоя, группу «Звери» и «Ранеток», а атмосфера «эмигрантского» Нью-Йорка была передана просто блестяще.

Спустя какое-то время вышли два огромных DLC (они включены в сборник **Episodes from Liberty City**): одно про байкеров, другое – про ночную жизнь. «Русского в большом городе» там уже не было, но нетривиальных заданий, музыки и новых мультиков по телеку хватило бы ещё на несколько полноценных игр. Редкая щедрость, которую могли себе позволить, наверное, только в Rockstar.

### МАКСИМ КОЗЫРЬ:

В конце финального ролика появляется брат главного героя Роман, у которого в машине на всю катушку играет Глюкоза с композицией «Швайне», и это действительно круто, но не спрашивайте почему!

### ДМИТРИЙ РУТКОВ

Скачал, помучился с Windows Live, играю... Спустя час или два появляется миссия: сводить девушку на свидание. Подбираю милую даму, и уже спустя пять минут мы гуляем по набережной. Она о чём-то рассказывает, а я глазею по сторонам. О, что у нас здесь?! Под одной из лавочек стоит коктейль Молотова! Непонятно, как он там оказался, но инстинкт ролевика со стажем говорит, что надо брать. Иду я, значит, с бутылкой в руках и понимаю, что мы смотримся как повстанцы из Red Faction, а не как парочка влюблённых. Нажимаю клавишу, предположительно ответственную за то, чтобы убрать бутылку в инвентарь... и Нико просто выпускает оружие революционера из рук.

Я объят пламенем. Девушка объята пламенем. Хочется заржать и набарагозить ещё. И тут мадемуазель, продолжая гореть, выдаёт: «Ох, какой ты грубый! Я была о тебе лучшего мнения». Кажется, я разом испытываю все чувства, доступные высшей обезьяне.

### ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО:

Самая-самая последняя миссия, я наконец попадаю на рампу своим мотоциклом и долетаю до вертолёта. Ура, теперь осталось только отмучить пробел, и одна из лучших игр в истории будет почти пройдена. Но как бы я ни долбил клавишу, Нико Беллику не удавалось вскарабкаться, и миссия неизбежно оказывалась проваленной.

Только спустя пару лет я отыскал причину на каком-то форуме. Дело было в моей беспроводной клавиатуре. Беспроводной и недорогой. Она физически не успевала обрабатывать нужную частоту нажатий, а суровая GTA считала, что я плохо стараюсь. С тех пор – никаких беспроводных экспериментов. Даже интернет в компьютер доставляется по проводу!

**БЛАГОДАРЯ СРАЗУ ТРОИМ** главным героям Rockstar удалось избежать падений динамики, от которых страдали многие части серии. К тому же это позволило добавить в игру «отбитого» Тревора

## ТРОЕ ИЗ ЛАРЦА

Последней и высшей (на текущий момент) точкой в серии стала **GTA V**. В ней идеально всё: если раньше GTA обожали вопреки всяким недостаткам, то теперь препятствий для безграничной любви не осталось.

GTA V – это огромнейший набор самых ярких ситуаций и случайных встреч в городе. Это, впервые в серии, цельный, не провисающий сюжет о кризисе среднего возраста, об ограблениях и психопатах. Это гигантское количество самых разных возможностей, от игры в теннис до охоты. И, конечно же, поразительное внимание к деталям: например, физике шлёпанцев на ногах героев или возможности поджечь бензиновую дорожку выхлопом суперкара.

Пятая часть не провисала ни на секунду: стоило истории сбавить ход, как игра тут же «переключала» нас на другого героя. Преступник «в отставке» Майкл постоянно решает проблемы своей семьи, вытаскивает из передряг детей и в перерывах организовывает ограбления, темнокожий Франклин пытается вырваться из трущоб, регулярно влипая в неприятности, а безумец Тревор время от времени устраивает геноцид целых криминальных семей, сбивает самолёты и пытает людей. Почти все миссии чем-то удивляют: чего стоит только побег голышом из морга, куда один из героев проникал, притворившись мёртвым.

Даже во время прогулки по городу происходили тысячи разных историй: на стройке можно спасти жизнь рабочему, которому осталось отработать «последний день до пенсии», из-под венца сбегает невеста, а с места аварии можно вывезти истекающую кровью девушку-шофёра. Да и дома у героя постоянно что-то случалось: ссорились дети, несла откровенную чушь жена, а ворвавшись в комнату дочери, можно было застать её за не самыми пристойными занятиями.

Игре уже четыре года, но такими вот мелочами она умудряется удивлять до сих пор...

■■■

Rockstar со своей великой серией наверняка ещё не раз даст повод для таких историй. С нетерпением ждём следующего юбилея! ■

### ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО:

Едет как-то Тревор с военной базы на танке – вокруг тишина, покой, полицейские не напрягаются. Проезжает он мимо церкви, а там как раз невеста со свадьбы убегает. Ну, Тревор же у нас джентльмен, как не помочь даме в беде? Подгоняю танк поближе, жду пассажирку. Она, согласно скрипту, бежит и причитает, жалуется на суровую женскую долю. Добегает мадемуазель до танка, видит беззубого наркомана в засаленной майке-алкоголичке, и тут до неё доходит, что, пожалуй, с нелюбимым мужем как-то привычнее и безопаснее, чем с этим... существом. Дамочка бежит обратно, вереща что-то нечленораздельное, а Тревор медленно едет за ней – ну а вдруг передумает и сядет!
Не передумала. Эх, женщины!

### СТАНИСЛАВ ПЛАТИЦЫН:

Мне больше всего запомнилось, как Тревор вёз свою возлюбленную Патрицию (ей под шестьдесят, и она супруга опаснейшего гангстера, если что) обратно к мужу и... плакал. Даже не плакал – рыдал взахлёб. Потому что любил и не мог смириться с расставанием. Честное слово, я, простите, ржал в голос. Хотя сцена вообще-то даже немного грустная.

### МАКСИМ КОЗЫРЬ:

Помнится, в одной из обучающих миссий требовалось ограбить магазинчик, наставив пистолет прямо в лицо продавцу. Сама ситуация вполне рядовая, но что было действительно необычно, так это словить на выходе снаряд из РПГ. Так ко мне пришло понимание, что помимо тебя в этом мире есть куча других отморозков с оружием и желанием сеять хаос...

# ТОП-5 САМЫХ ДОРОГИХ НОУТБУКОВ 2017 ГОДА

От 230 до 700 тысяч рублей

Принято считать, что игровым ноутбукам не угнаться за продвинутыми ПК. Производители с железной настойчивостью оспаривают это утверждение: дескать, любой каприз за ваши деньги, и лэптоп уже – не лэптоп, а натуральная мобильная станция со стальными мускулами. В сегодняшнем материале мы собрали самые дорогие и мощные игровые ноутбуки 2017 года, расположив их согласно убыванию цены.

## Acer Predator 21X

**Технические характеристики**

- **Дисплей:** 21 дюйм, IPS, 2560x1080, 120 Гц, изогнутый
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK (4 ядра, 2,9–3,9 ГГц)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1080, 8 ГБ GDDR5X
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ SSD RAID 0, 1 ТБ HDD
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
- **Разъёмы:** USB 3.1 Type-C, 4x USB 3.0, LAN, HDMI, 2x DisplayPort, Thunderbolt, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Батарея:** 6000 мА·ч
- **Габариты:** 56,8x31,4x8,3 см
- **Вес:** 8,5 кг
- **Цена:** 700 000 рублей

**Acer Predator 21X** дебютировал на **IFA 2016** и доехал до России в августе 2017-го. Мог и вообще не доехать – в мире таких монстров всего триста штук.

Принадлежность Predator 21X к элите рынка ноутбуков подчёркивается не только ограниченностью партии. Устройство поставляется в солидном чемодане на колёсиках, а по техническим проблемам владельцев консультирует персональный менеджер Acer.

По замыслу компании из Тайваня Predator 21X, видимо, должен демонстрировать каждому, на что способна Acer. Смотрите сами: 21-дюймовая вогнутая (!) IPS-матрица разрешением 2560x1080 и частотой 120 Гц (предусмотрена поддержка **G-Sync**), бескомпромиссные **i7-7820HK** и тандем **GeForce GTX 1080** в SLI, а также механическая клавиатура на переключателях Cherry MX Brown, модуль Tobii Eye Tracker 4C под дисплеем, поддерживающий управление в некоторых играх при помощи взгляда и движений головы...

Реализованы в Predator 21X и оригинальные решения, но они едва ли приживутся в лэптопах: стеклянная панель над клавиатурой, обнажающая один из вентиляторов, и съёмный тачпад на магнитной «тяге» – перевернул такой и получил блок Num Lock.

Не обошлось, к сожалению, без кипы вопросов. На кой ноутбуку изогнутый экран? Почему экстраординарная модель за 700 000 рублей оборудована веб-камерой 720p/30 Гц? Масса – 8,5 кг! Добавьте к этому два блока питания по 1,5 кг и навсегда забудьте про мобильность.

## ASUS ROG GX800VH

**Технические характеристики**

- **Дисплей:** 18,4 дюйма, IPS, 3840x2160
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK (4 ядра, 2,9–3,9 ГГц)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2800 МГц
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1080, 8 ГБ GDDR5X
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ SSD RAID 0
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
- **Разъёмы:** 2x USB 3.1 Type-C, 3x USB 3.0, LAN, HDMI, mini-DisplayPort, Thunderbolt, 3,5-мм джек, S/PDIF
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, внешняя антенна Wi-Fi, док-станция
- **Батарея:** 5200 мА·ч
- **Габариты:** 45,8x33,8x4,5 см (ноутбук), 35,9x41,8x13,3 см (док-станция)
- **Вес:** 5,7 кг (ноутбук), 4,7 кг (док-станция)
- **Цена:** 500 000 рублей

**ASUS ROG GX800VH** заметно дешевле Acer Predator 21X – 500 000 против 700 000 рублей. Повод задуматься.

Спеси у ROG GX800VH, как и у Predator 21X, хоть отбавляй: тоже туристический чемодан вместо сумки, пара блоков питания на 330 Вт каждый и задел на олимпийские подвиги в виде i7 Kaby Lake, двух GTX 1080 в SLI и твердотельников в RAID 0. Наконец, механика с подсветкой, глубиной хода 2,2 мм и отработкой нажатий кучи клавиш разом.

Теперь о различиях. Во-первых, ROG GX800VH имеет гибридную систему охлаждения. Он продаётся со здоровенной док-станцией, гоняющей жидкость к CPU, GPU и оперативке. Четыре вентилятора снимают с «внутренностей» тепло и выдувают воздух через решётки на задней грани и по бокам. Любителям экстремальных скоростей посвящается: i7-7820HK можно раскалить до 4,3 ГГц, а GTX 1080 – до 2075 МГц. Разогнать процессор и видеокарты без лишних телодвижений поможет ПО **Gaming Center**.

Во-вторых, ROG GX800VH снабжён 18,4-дюймовым экраном разрешением 3840x2160. И неспроста, учитывая характеристики монстра, – сам производитель заявляет, что **Doom**, **The Witcher 3: Wild Hunt** и **Fallout 4** на «ультрах» в 4K выдают больше 60 кадров в секунду. Если fps скачет, в дело вмешивается, устраняя разрывы картинки, технология G-Sync.

Ну и такая мелочь напоследок: ROG GX800VH идёт с внешней двухдиапазонной антенной (2,4 и 5 ГГц). Чтобы с Wi-Fi точно недоразумений не возникло!

## MSI GT83VR 7RF Titan SLI (MSI GT83VR 7RF-222RU)

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:** 18,4 дюйма, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-7290HQ (4 ядра, 3,1–4,1 ГГц)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1080, 8 ГБ GDDR5X
- **Дисковая подсистема:** 512 ГБ SSD, 1 ТБ HDD
- **Звук:** ESS Sabre
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.1
- **Разъёмы:** USB 3.1 Type-C, 5x USB 3.0, LAN, HDMI, mini-DisplayPort, Thunderbolt, 4x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов, привод Blu-ray
- **Батарея:** 5225 мА·ч
- **Габариты:** 45,8x33,9x6,9 см
- **Вес:** 5,5 кг
- **Цена:** 375 000 рублей

**MSI GT83VR 7RF Titan SLI** от **MSI** тоже принадлежит к рекордсменам.

Модель и смотрится знатно (фокус – на обтекаемые формы), и начинена убийственно. Внутри **i7-7920HQ**, две всамделишные GTX 1080 на SLI-волне, 64 ГБ ОЗУ и SSD размером 512 ГБ (нашлось место и под традиционный винчестер на 1 ТБ). Остужает всю эту тяжёлую артиллерию система **Cooler Boost Titan**, набранная тремя вертушками и пятнадцатью тепловыми трубками. Воздух выбрасывается через несколько рыцарских забрал, и будьте готовы к тому, что под выдув попадёт правая рука с мышкой.

В отличие от ASUS ROG GX800VH, у GT83VR нет 4K-матрицы, однако и дисплей Full HD IPS хорош. К тому же технология **Matrix Display** позволяет подключить до трёх внешних UHD-мониторов – по HDMI, mini-DisplayPort или Thunderbolt 3/USB Type-C. Не стала MSI экономить и на механической клавиатуре и приводе Blu-ray.

Претензии к GT83VR те же, что к предыдущим лэптопам: неподъёмный вес, два блока питания, смешное время работы от АКБ. А тачпад слит с сенсорным Num Lock, причём переключение между ними срабатывает не во всех играх. С другой стороны, отдав 375 000 рублей, вы прямо «из коробки» получите на 100% VR Ready машину, которой по зубам любые задачи.

## ASUS ROG G701VI (ASUS ROG G701VI-BA030T)

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, IPS, 1920x1080, 120 Гц
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK (4 ядра, 2,9–3,9 ГГц)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1080, 1556-1733/10 000 МГц, 8 ГБ GDDR5X
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ SSD RAID 0
- **Звук:** ESS Sabre
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac
- **Разъёмы:** USB 3.1 Type-C, 3x USB 3.0, LAN, HDMI, mini-DisplayPort, Thunderbolt, 2x 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Батарея:** 8040 мА·ч
- **Габариты:** 42,9x30,9x3,5 см
- **Вес:** 3,8 кг
- **Цена:** 255 000 рублей

**ROG G701VI** значительно проще ROG GX800VH, MSI GT83VR 7RF-222RU и Acer Predator 21X. Здесь только одна GeForce GTX 1080, а кнопки не отзываются на нажатия бодрыми щелчками. Впрочем, «железа» хватает на то, чтобы «раскрыть» IPS-дисплей разрешением 1080p и частотой обновления 120 Гц (G-Sync – в комплекте).

Через программу **ROG Center** скорость чипа i7-7820HK можно взвинтить до 4,2 ГГц, а скорость видеокарты – до 1911 МГц. Почин поддерживает связка из NVMe SSD (1 ТБ) в «нулевом» RAID – 3,5 ГБ/с на чтение. Залог работы без стрессов – грамотное охлаждение. CPU выделены две трубки и один радиатор, графическому ядру – четыре трубки и два радиатора.

Чем ещё примечателен ROG G701VI? К примеру, акустической системой, собранной из квартета динамиков. С гарнитурой звук на порядок лучше – речь о ЦАП и усилителе ESS Sabre. Программа **Sonic Studio 2** позволит настроить звуковое окружение под себя, а **Sonic Radar** поможет с позиционированием в играх.

## MSI GT75VR 7RE Titan SLI

Последний «хищник» в нашей сегодняшней обойме – **MSI GT75VR 7RE Titan SLI**. MSI здорово потрудилась, чтобы сделать доступный (по сравнению с конкурентами) игровой лэптоп не хуже настольных аналогов.

Как принято, модель поставляется в различных вариантах по цене от 230 000 до 270 000 рублей. Мы остановимся на комплектации, ранее рассмотренной в нашем видеообзоре. GT75VR 7RE Titan SLI с ходу предстаёт во всеоружии: плотно собранный пластиковый корпус, дисплей разрешением 3840x2160 (не просто для галочки – в 2160p вы добьётесь 30–35 fps в большинстве игр, что уж говорить о 1080p!), прочная механическая клавиатура с моментальной отдачей и RGB-подсветкой, удобный тачпад с раздельными клавишами, громкие динамики **Dynaudio** и ESS Sabre для наушников.

Нижняя панель легко снимается и обнажает богатую начинку: i7-7820HQ за главного, ему помогает SLI-дуэт GTX 1070 и четыре планки ОЗУ по 16 ГБ (две из них заменить проще некуда). Дисковая подсистема состоит из HDD размером 1 ТБ и пары SSD суммарной ёмкостью 512 ГБ. На что способна эта без пяти минут dream team, мы написали выше. Напряжение с неё снимает Cooler Boost Titan. Пропеллеры, кстати, раскручиваются на всю катушку не слишком часто. Шум определённо не будет вас раздражать.

В видеообзоре мы перечислили, что раздосадовало в GT75VR 7RE Titan SLI. Это схема зарядки (увесистый переходник от двух БП с коротким проводом), поскрипывающие кнопки тачпада, ну и габариты – толщина 6 см и масса 4,5 кг. Однако плюсы – от «железа» и исчерпывающего набора разъёмов до отличной акустики и экрана – перевешивают. Сбалансированная машина, которой не страшны любые капризы игровых разработчиков.

●●●

Конечно, подводить итог по топу с суммарной стоимостью за два миллиона рублей было бы странновато, но всё же мы попробуем. Как ни странно, из пятёрки самых дорогих и мощных ноутбуков наиболее разумным выбором кажется самый дешёвый GT75VR Titan SLI. И дело не в производительности, а скорее в продуманности. Пожалуй, только эту машину явно задумывали не для соревнований «у кого дороже», а с прицелом на реальное использование. Отсюда и удобная низкопрофильная механика от Kailh, и скромная по уровню шума система охлаждения, и гибкая конфигурация под разные требования. ● *Игромания.ру*

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, IPS, 3840x2160, 60 Гц
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK (4 ядра, 2,9–3,9 ГГц)
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400 МГц
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1070, 1443-1645/ 8000 МГц, 8 ГБ GDDR5
- **Дисковая подсистема:** 2x 256 ГБ SSD RAID 0, 1 ТБ HDD
- **Звук:** ESS Sabre
- **Связь:** LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.2
- **Разъёмы:** USB 3.1 Type-C, 5x USB 3.0, 4x 3,5-мм джек, LAN, HDMI, mini-DisplayPort
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Батарея:** 5225 мА·ч
- **Габариты:** 42,8x31x5,8 см
- **Вес:** 4,6 кг
- **Цена:** от 230 000 до 270 000 рублей

# БЕЗ ПЯТИ МИНУТ 1080

## Тест видеокарты NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развёртки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 5 мс
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м² (330 кд/м² по измерениям)
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 1.4, Display Port, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 82x27,9x44,5 см
- **Вес:** 8,3 кг
- **Цена на ноябрь 2017 года:** 43 000 рублей ($740)

Появление **RX Vega 64** и **RX Vega 56** вряд ли напугало **NVIDIA**, но компания должна была подготовить ответ. Им стала **GeForce GTX 1070 Ti**. Давайте посмотрим на неё и решим, стоит ли карта своих денег и нашего с вами внимания.

### Внешне

К нам на тесты попала референсная версия. С виду она не отличается от остальных GeForce: турбина и металлический корпус с окошком. Изменилась только надпись, вместо GTX 1070 теперь написано GTX 1070 Ti.

А вот технически карта стала ближе к модели 1080. Количество потоковых процессоров выросло с 1920 до 2432, а число текстурных блоков – со 120 до 154. Память и блоки растеризации остались прежними: 8 ГБ GDDR5 на 8000 МГц и 64 ROP.

То бишь Ti по производительности ближе к 1080, нежели к 1070. Причём, на наш вкус, при помощи простого перемещения ползунков в программе-твикере она должна догнать и перегнать флагман, работающий на штатных частотах. Помехой не станет даже GDDR5, которая заметно дешевле дорожающей GDDR5X. Зачем создавать серьёзную конкуренцию 1080? Ради уверенного доминирования над RX Vega 56. В принципе, можно было бы поспорить и с Vega 64, но для этого уже есть 1080.

### Тесты

Игровые тесты подтвердили наши предположения. GTX 1070 Ti объективно слабее RX Vega 64, исключения – несколько игр, где плохо с оптимизацией под AMD: **PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS**, **Total War: WARHAMMER II** и свежая **Destiny 2**.

До 1080 новинке не хватает совсем немного – разрыв стабильно составляет от 9 до 12 процентов в зависимости от разрешения, и, если бы не процессорозависимость, погрешность разрыва можно было бы уложить в 2%.

В 4K простой 1070 было сложно, и с ростом вычислительных блоков ситуация не изменилась: ресурсоёмкие по графической составляющей игры на максимальных настройках ощутимо тормозят. Плавный геймплей обеспечит либо серьёзное снижение требований к картинке, либо смена разрешения на QHD.

Согласно информации от производителя, энергопотребление у GTX 1070 Ti и GTX 1080 одинаковое – 180 ватт, но, по нашим замерам, потребление системы на 1070 Ti на десяток-другой ватт ниже, чем с 1080 в тех же игровых приложениях, хотя частота графического процессора иногда доходила до 1911 МГц.

У 1080 максимальная частота GPU чуть меньше – 1873 МГц. На температурные показатели это совершенно не повлияло – профиль работы вентилятора на рас-

**РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕРЕНИЙ**

| | GTX 1070 | GTX 1070 Ti | GTX 1080 | RX Vega 64 |
|---|---|---|---|---|
| Видеовыходы | HDMI, 3x DisplayPort, DVI | HDMI, 3x DisplayPort, DVI | HDMI, 3x DisplayPort, DVI | 2x HDMI, 2x DisplayPort, DVI |
| Графический процессор | GP104 | GP104 | GP104 | Vega 10 |
| Техпроцесс GPU | 16 нм | 16 нм | 16 нм | 14 нм |
| Потоковые процессоры | 1920 | 2432 | 2560 | 4096 |
| Текстурные блоки | 120 | 154 | 160 | 256 |
| Блоки растеризации (ROP) | 64 | 64 | 64 | 64 |
| Частота графического процессора | 1506–1683 МГц | 1607–1683 МГц | 1607–1734 МГц | 1630 МГц |
| Видеопамять | GDDR5 | GDDR5 | GDDR5X | HBM2 |
| Объём видеопамяти | 8 ГБ | 8 ГБ | 8 ГБ | 8 ГБ |
| Частота видеопамяти | 2000 (8000) МГц | 2000 (8000) МГц | 1250 (10 000) МГц | 945 МГц |
| Шина памяти | 256 бит | 256 бит | 256 бит | 2048 бит |
| Энергопотребление | 150 | 180 | 180 | 335 Вт |
| Цена на ноябрь 2017 года | 33 000 рублей | 38 000 рублей | 41 000 рублей | 41 000 рублей |

| РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ | | | |
|---|---|---|---|
| | GTX 1080 | GTX 1070 Ti | RX Vega 64 |
| Battlefield 1 (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 81 | 74 | 77 |
| High | 59 | 54 | 59 |
| Ultra | 53 | 49 | 54 |
| Battlefield 1 (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 145 | 138 | 141 |
| High | 110 | 101 | 108 |
| Ultra | 97 | 90 | 97 |
| Battlefield 1 (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 186 | 180 | 181 |
| High | 147 | 137 | 145 |
| Ultra | 129 | 122 | 130 |
| Total War: WARHAMMER II (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 47 | 43 | 39 |
| High | 39 | 36 | 34 |
| Ultra | 32 | 30 | 27 |
| Total War: WARHAMMER II (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 94 | 87 | 79 |
| High | 78 | 72 | 66 |
| Ultra | 58 | 55 | 52 |
| Total War: WARHAMMER II (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 147 | 135 | 123 |
| High | 120 | 112 | 101 |
| Ultra | 83 | 80 | 73 |
| For Honor (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 60 | 53 | 53 |
| High | 58 | 51 | 53 |
| Very High | 44 | 39 | 42 |
| For Honor (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 120 | 106 | 112 |
| High | 115 | 102 | 108 |
| Very High | 88 | 78 | 85 |
| For Honor (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 189 | 171 | 174 |
| High | 180 | 163 | 167 |
| Very High | 140 | 126 | 132 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (3840 x 2160) | | | |
| High | 47 | 43 | 43 |
| Very High | 41 | 37 | 39 |
| Ultra | 29 | 26 | 29 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (2560 x 1440) | | | |
| High | 81 | 73 | 73 |
| Very High | 71 | 64 | 64 |
| Ultra | 48 | 44 | 45 |
| Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands (1920 x 1080) | | | |
| High | 106 | 98 | 94 |
| Very High | 92 | 85 | 82 |
| Ultra | 60 | 55 | 56 |

| РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ | | | |
|---|---|---|---|
| | GTX 1080 | GTX 1070 Ti | RX Vega 64 |
| DiRT 4 (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 91 | 88 | 147 |
| High | 85 | 79 | 128 |
| Ultra | 56 | 53 | 90 |
| DiRT 4 (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 164 | 141 | 228 |
| High | 134 | 113 | 197 |
| Ultra | 102 | 92 | 157 |
| DiRT 4 (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 223 | 200 | 231 |
| High | 193 | 159 | 201 |
| Ultra | 141 | 127 | 185 |
| PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 56 | 48 | 43 |
| High | 48 | 40 | 39 |
| Ultra | 40 | 34 | 29 |
| PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 113 | 99 | 78 |
| High | 100 | 80 | 66 |
| Ultra | 80 | 64 | 51 |
| PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 142 | 130 | 115 |
| High | 135 | 125 | 90 |
| Ultra | 127 | 106 | 85 |
| Mass Effect: Andromeda (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 159 | 147 | 144 |
| High | 97 | 90 | 88 |
| Ultra | 36 | 33 | 35 |
| Mass Effect: Andromeda (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 177 | 164 | 161 |
| High | 105 | 97 | 98 |
| Ultra | 69 | 64 | 65 |
| Mass Effect: Andromeda (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 183 | 172 | 162 |
| High | 108 | 101 | 105 |
| Ultra | 100 | 94 | 99 |
| Destiny 2 (3840 x 2160) | | | |
| Medium | 75 | 67 | 59 |
| High | 64 | 56 | 52 |
| Ultra | 40 | 36 | 32 |
| Destiny 2 (2560 x 1440) | | | |
| Medium | 126 | 111 | 84 |
| High | 112 | 102 | 78 |
| Ultra | 73 | 66 | 57 |
| Destiny 2 (1920 x 1080) | | | |
| Medium | 155 | 142 | 93 |
| High | 140 | 130 | 88 |
| Ultra | 121 | 109 | 73 |

смотренных картах NVIDIA одинаковый и отталкивается от показаний термодатчика в кристалле. Отсюда и почти полная идентичность: 82 градуса под нагрузкой у 1080, и 83 – у 1070 Ti.

●●●

Видеокарта GTX 1070 Ti показала себя хорошо: незначительное отставание от Vega 64 гарантирует уверенную победу над Vega 56 в большинстве игр. Вопрос цены в российской рознице на настоящий момент отнюдь не радостен: полный ассортимент от партнёров до прилавков ещё не доехал, да и за новизну наценка приличная. Если с течением времени GTX 1070 Ti скинет пару-тройку тысяч рублей и AMD не предпримет ответных действий, то можно говорить о полной победе «зелёных».

Как самостоятельный продукт 1070 Ti тоже хороша: за меньшие деньги можно получить «без пяти минут» GTX 1080, а небольшим программным разгоном – добиться паритета. По этой причине NVIDIA не очень жалует заводской разгон от партнёров, но, по слухам, мешать пользователям поднимать частоты не будет.

● *Игромания.ру*

# XBOX ONE X

## Наконец-то Minecraft в 4K!

В отличие от **Sony**, **Microsoft** очень долго готовила к выпуску свою следующую консоль. Анонс **Project Scorpio**, самой мощной игровой приставки в мире, на E3 2016, первый официальный показ под другим именем на E3 2017 и, наконец, старт продаж в ноябре этого года. Мы уже успели познакомиться с **Xbox One X** поближе, и нам есть что рассказать.

### It's a monster!

Самой мощной консолью Xbox One X называют справедливо, но в мировых масштабах Microsoft – как, впрочем, и Sony – немного лукавит.

Начнём с процессора. В глобальном отношении всё по-прежнему. Это старая компьютерная архитектура Jaguar, которую **AMD** в 2013 году ориентировала на ультратонкие ноутбуки. Иными словами, процессор что в PS4, что в Xbox «ни о чём»: он изначально создавался с прицелом на низкое тепловыделение и, соответственно, сниженную производительность. Правда, делали его давно, замечательной архитектуры Zen тогда ещё в помине не было.

**XBOX ONE X**
по размерам ближе к Xbox One S, нежели к первой версии консоли от Microsoft

Отдадим должное: и в PS4 Pro, и в свежем One X «камень» серьёзно подтянули по частотам. В новой консоли он работает на частоте 2,3 ГГц вместо 1,75. А, как известно, большая часть игр даже после оптимизации очень чувствительна к частоте кристаллов. Из этого принципа, кстати, вытекает преимущество One X над PS4 Pro. Последняя отстаёт на 200 МГц, то есть почти на 10%.

Следующий важный момент – видеокарта. Напрямую ни Sony, ни Microsoft не говорят, какие именно чипы используются, но, чтобы провести аналогии, информации всё же достаточно. Если мы берём первые поколения консолей, то с GPU там всё печально. Мало того, печально было даже на момент выпуска этих консолей.

В первой PS4 использовался чип, очень похожий на AMD Radeon HD 7850. В 2013 году ему уже было два года, в линейке AMD он числился среднебюджетным, а в PS4 ему вдобавок порезали частоты. В общем, выглядело это грустно, но не так грустно, как Xbox One. В неё вообще поставили нечто среднее между Radeon HD 7770 и HD 7790. То есть опять старый чип из 2012 года, да ещё и сильно слабее...

Отсюда и огромная разница в графике между первыми поколениями консолей.

**XBOX ONE X PROJECT SCORPIO EDITION** – эффектная обёртка для настоящих фанатов консолей от Microsoft

В PS4 Pro и One X ситуация улучшилась. Sony взяла на вооружение современную серию AMD Radeon 400 и использовала старший GPU от RX 480. По вычислительным блокам он примерно в два раза мощнее прежнего, да и по частотам тоже. Увы, использовать его на полную катушку в консоли не смогли. Если в компьютерах RX 480 в 4K давала вполне приличные 25–30 fps, то в PS4 Pro ей пришлось прикручивать виртуальное 4K весьма далёкого от оригинала качества.

В принципе, Microsoft могла не мудрить и использовать ту же самую RX 480, но разумнее задействовав ресурсы чипа. Однако при этом не получилось бы в цифрах обогнать конкурента. Поэтому у AMD заказали чип на 2560 вычислительных блоков вместо 2304 у PS4 Pro. Сразу скажем, по нашему опыту эти +10% «голых» ядер в играх должны давать около 3–5% дополнительной производительности и на деле особой разницы между PS4 Pro и One X не обеспечивают.

## Настоящее 4K

Другое дело, что Microsoft не стала использовать костыли для 4K и сделала его таким, каким оно и должно быть. Как этого удалось добиться? Прямого ответа нет, но есть пара дополняющих друг друга предположений.

Первое – это энергопотребление и частоты.

В погоне за компактностью GPU приходится сильно «душить» по частотам, теряя огромные запасы производительности. Возможно, в One X с поддержанием нужных температур удалось справиться лучше, и чип на консоли увереннее держит базовые параметры. Предпосылки к этому есть – за год с момента выхода PS4 Pro производство чипов могли обкатать, получить меньшие токи утечки и настроить энергопотребление.

Конечно, то же самое произошло и для PS4 Pro, но вернуть в неё честные 4K уже нельзя: бюрократическая машина и бесчисленные договорённости с разработчиками не дадут сломать сложившуюся систему «виртуального 4K».

Второе наше предположение касается разницы в количестве графической памяти.

В PS4 Pro используют 8 ГБ GDDR5, которая справедливо делится между процессорными и графическими ядрами. По слухам, на игры из этих 8 ГБ остаётся около 4,5 ГБ. В теории и согласно нашим тестам, с таким объёмом 4K вполне жизнеспособно и спокойно работает на компьютерах с RX 480.

Другой вопрос, что частоты памяти в PS4 Pro отнюдь не компьютерные (6800 против 8000 МГц), скорость GPU тоже занижена, да и центральный процессор дышит на ладан. Есть подозрение, что реальное 4K добавить хотели, но получали при этом или лаги, или необходимость бесконечной и очень дорогой оптимизации со стороны разработчиков игр.

В Xbox One X экспериментировать с объёмами не стали и бахнули в консоль сразу 12 ГБ GDDR5. Как и в PS4 Pro, по слухам, 3,5–4 ГБ этой памяти уходит на работу операционки, а 8 ГБ остается на игры. А это значит, что в One X стоит, по сути, необрезанная RX 480, которая в любых условиях должна выдавать 25–30 fps на 4K.

Что мы, собственно, и видим. Кстати, эти лишние 4 ГБ GDDR5, скорее всего, дают те самые сто долларов разницы между PS4 Pro и One X. 4 ГБ памяти на заводе стоят около 40–50 долларов.

Конечно, это всё лишь наши предположения, но они очень похожи на правду. Мало того, как One X, так и PS4 Pro в теории могли бы выдавать куда большую производительность, если б не дурацкая гонка за компактностью. Если из корпусов обеих консолей вынести блоки питания, охлаждать CPU и GPU стало бы проще, и они работали бы на более высоких и стабильных частотах.

Но, как мы знаем, за такие шаги игроки и пресса буквально съедают производителей живьём: первый Xbox One – яркое тому подтверждение.

●●●

В итоге у Microsoft вправду получилась самая мощная игровая консоль на рынке, позволяющая запускать все новинки в настоящем 4K и при 30 fps. К тому же Xbox One X оснащена оптическим приводом 4K Ultra HD Blu-ray, которого нет у PS4 Pro, и поддержкой технологии AMD FreeSync.

И всё же это ещё не новое поколение игровых приставок, но лишь дополнение и исправление ошибок старого. ● *Дмитрий Колганов, Глеб Бесхлебный*

# ЭВОЛЮЦИЯ ULTRAWIDE

Тест монитора LG 34UC89G с IPS на 144 Гц и G-Sync

Удивительно. Всего пять лет назад **LG** показала первый дисплей с соотношением сторон 21:9 – EA93. Три года назад она представила первый в мире изогнутый 21:9 – 34UC97, – превратила его в «игровой эталон» и заставила конкурентов скопировать идею.

Казалось бы, пора остановиться, но нет. LG сегодня выпускает модели, что пару лет назад казались чудом. Взять новый **34UC89G** – 34-дюймовая IPS на 144 Гц, поддержка G-Sync и целый ряд чисто игровых функций.

## Матрица

Так, LG окончательно освоила популярный **Black Stabilizer**: он напрочь убивает контрастность и высветляет тёмные зоны. Во всех мониторах появился **Crosshair** – прицел, не реагирующий на движения персонажа и отдачу от оружия. Использует LG и собственную разработку для снижения лага: **Dynamic Action Sync**.

Ну а 34UC89G – это первый UltraWide с чипом **NVIDIA G-Sync**. Он, напомним, подгоняет обновление матрицы под текущий уровень fps и исключает любые разрывы или фризы. Что касается самой матрицы, то и здесь у LG полный порядок – IPS, расширенное Full HD (2560x1080) и 330 кд/м². Компания предлагает несколько пресетов для игр и для работы. Настройки у них, прямо скажем, не ахти, но легко правятся калибратором. У нас отклонение по цветам уложилось в 0,78 при контрастности 709:1. Достаточно и для игр, и для графики.

## Внешний вид

Мониторы LG развиваются не только по части матрицы, но и по части оформления. Первый 21:9 делали под людей творческих: глянцевые белые корпуса, серебристые подставки и никаких регулировок. Красиво, но не более. Сегодня игровой 21:9 – это тонкие рамки, небликующий чёрный пластик, мощная подставка с тремя степенями свободы и небольшой крючок для наушников.

Работает LG и над второстепенными моментами. Всё управление по традиции завязано на мини-джойстик. Он служит и для путешествий по меню, и для быстрой настройки звука, и для переключения между источниками. Входов для источников, как и положено, много: два HDMI, DisplayPort и хаб на пару USB 3.0. Встроенных колонок нет, зато есть ЦАП на внешнюю акустику и наушники. Удобно, если к монитору подключить не только компьютер, но и консоли.

●●●

Со времён первого изогнутого 34UC97 компания проделала огромную работу. Пора остановиться?

Нет. Работать ещё есть над чем. В будущих версиях UltraWide нам очень хочется увидеть подставки с несколькими точками опоры, получить аккуратную калибровку матрицы, ну и, конечно же, мы очень ждём UltraWide на OLED и с поддержкой HDR.

Ну а что касается сегодняшней модели, то в ней нам не понравились только калибровка и оформление меню. В остальном это тот самый монитор, о покупке которого точно не придётся жалеть. ● *Игромания.ру*

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развёртки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 5 мс
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м² (330 кд/м² по измерениям)
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 1.4, Display Port, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 82x27,9x44,5 см
- **Вес:** 8,3 кг
- **Цена на ноябрь 2017 года:** 43 000 рублей ($740)

**РЕЗУЛЬТАТЫ ИЗМЕРЕНИЙ**

| Режим | Яркость | Цветовая температура | Точка чёрного | Контраст | ΔE00 |
|---|---|---|---|---|---|
| FPS1 | 317 кд/м² | 6800 K | 0,25 кд/м² | 1264:1 | 3,92 |
| FPS2 | 317 кд/м² | 6800 K | 0,25 кд/м² | 1263:1 | 3,02 |
| Gamer1 | 332,4 кд/м² | 6500 K | 0,25 кд/м² | 1335:1 | 4,46 |
| Gamer2 | 331,6 кд/м² | 6500 K | 0,25 кд/м² | 1326:1 | 4,35 |
| Readers | 75,7 кд/м² | 4300 K | 0,08 кд/м² | 908:1 | 4,51 |
| RTS | 316.7 кд/м² | 6800 K | 0.25 кд/м² | 1259:1 | 3,33 |
| Calibrated | 126,5 кд/м² | 6800 K | 0,17 кд/м² | 708:1 | 0,79 |

# ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ? НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ? У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

**IGROMANIA.RU/KUPI**

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА

## «ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG ELECTRONICS

# ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

---

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!

---

## IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА